Tot. 251

潜龙谍影世界巡回之旅——香港站现场直击

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



五大攻略，交相辉映！

潜龙谍影 和平行者

收集系统全面详解+剧情透析

2010南非世界杯 | 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2

失落的星球2 | 心灵杀手

怀旧殿堂

机械与幻想的雏形

重装机兵系列回顾

特别企划

游戏神魔录

笑谈游戏中的神魔鬼怪

紧急速报

战神PSP新作 今冬登场！

使命召唤 黑暗行动 正式公开！

研究中心 尼尔

2010.6A

定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

11>

9 771008 060006

Gamehalo 潜龙谍影 和平行者 剧情影像（上）

大首领的狩猎生活 | 光环 致远星 真人广告 | 一球成名2010 完结篇 | 战神III 究极连击欣赏

乐动魔方 对抗赛 | 2010南非世界杯 新增假动作操作演示 | 新作影像 使命召唤 黑暗行动

本期赠品

140分钟DVD

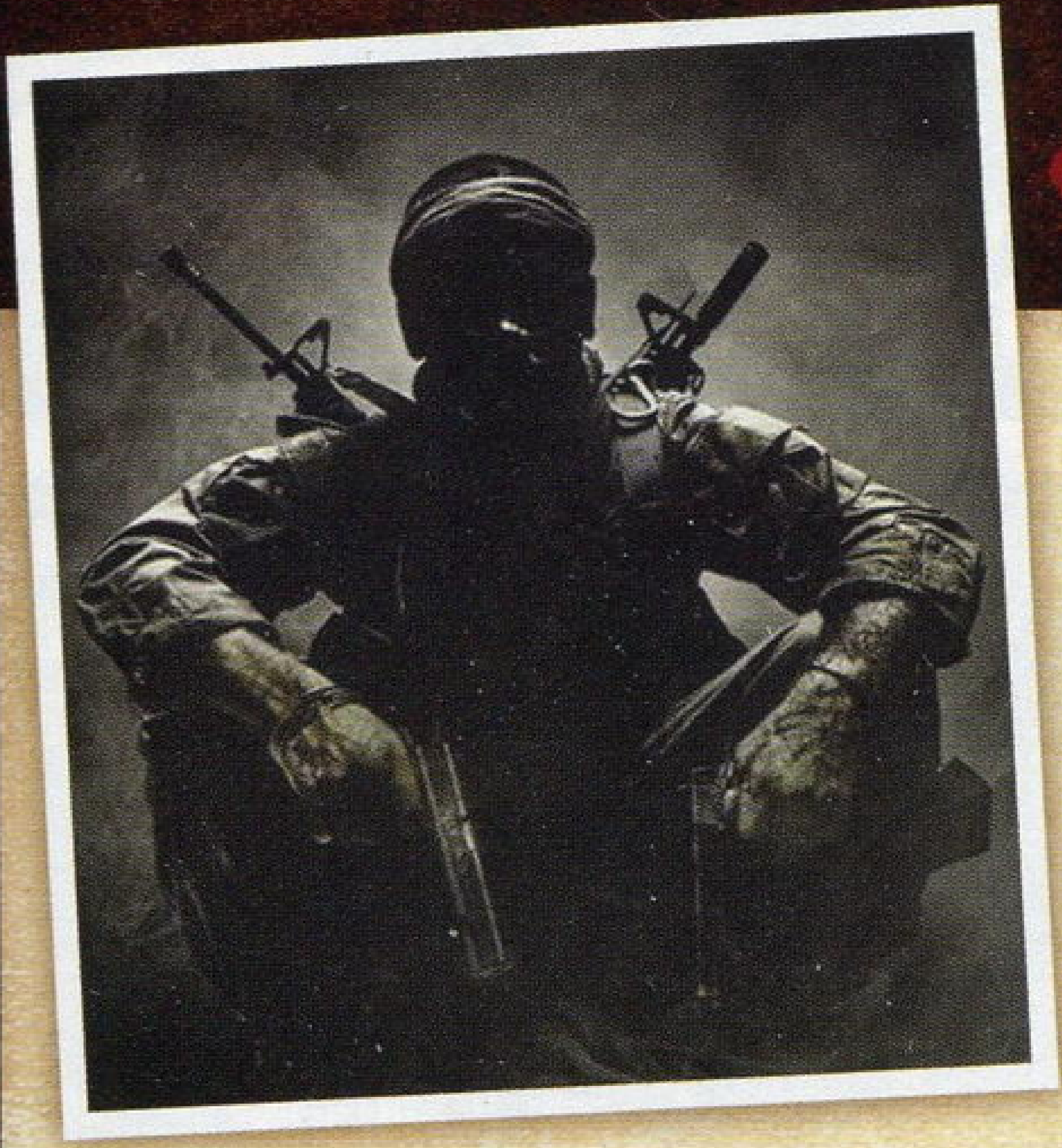

莱仕达™
2.4G Hz RF
无线·无限
精彩无线
莱仕达无影手，拥有领先的2.4G Hz RF无线技术，能无限制掌控游戏，同时还兼具暴风影音等多媒体播放器摇控功能，不仅能让您在竞技之余，轻松地聆听音律之乐、畅享影视大片，还能让您在足球竞技中所向无敌，精彩无限……
游戏e家
游戏有我 快乐由你
精
无敌金刚(PC手柄)
精
无影手(PC手柄)
精
雷霆(PC摇杆)
精
锋驰(XBOX360方向盘)
精彩无限
游戏无线
深圳市莱仕达电子科技有限公司 Http://www.e-PXN.com.cn 全国统一免费服务热线：400-600-3586 客户服务邮箱：LSD@e-PXN.com

COD再谱新章，Bungie加盟 AB力挽狂澜

焦点 OUR FOCUS

最近Activision Blizzard（以下简称AB）深陷Infinity Ward集体辞职事件，而在4月29日，另外一则出人意料的消息使AB再次成为焦点。AB宣布已经与《光环》开发商Bungie公司签署了十年的独家发行协议，Bungie正在开发的某个巨作系列将由AB全球独家发行。翌日，AB旗下的Treyarch工作室正式公布了“《使命召唤》系列”最新作《使命召唤 黑暗行动》（Call of Duty：Black Ops）。本作将于2010年11月9日发售，除了PS3/X360/PC版外，还会有Wii版。这两则重大消息的公布使人们重新恢复了对AB的信心。

文 星夜　美编 一刀

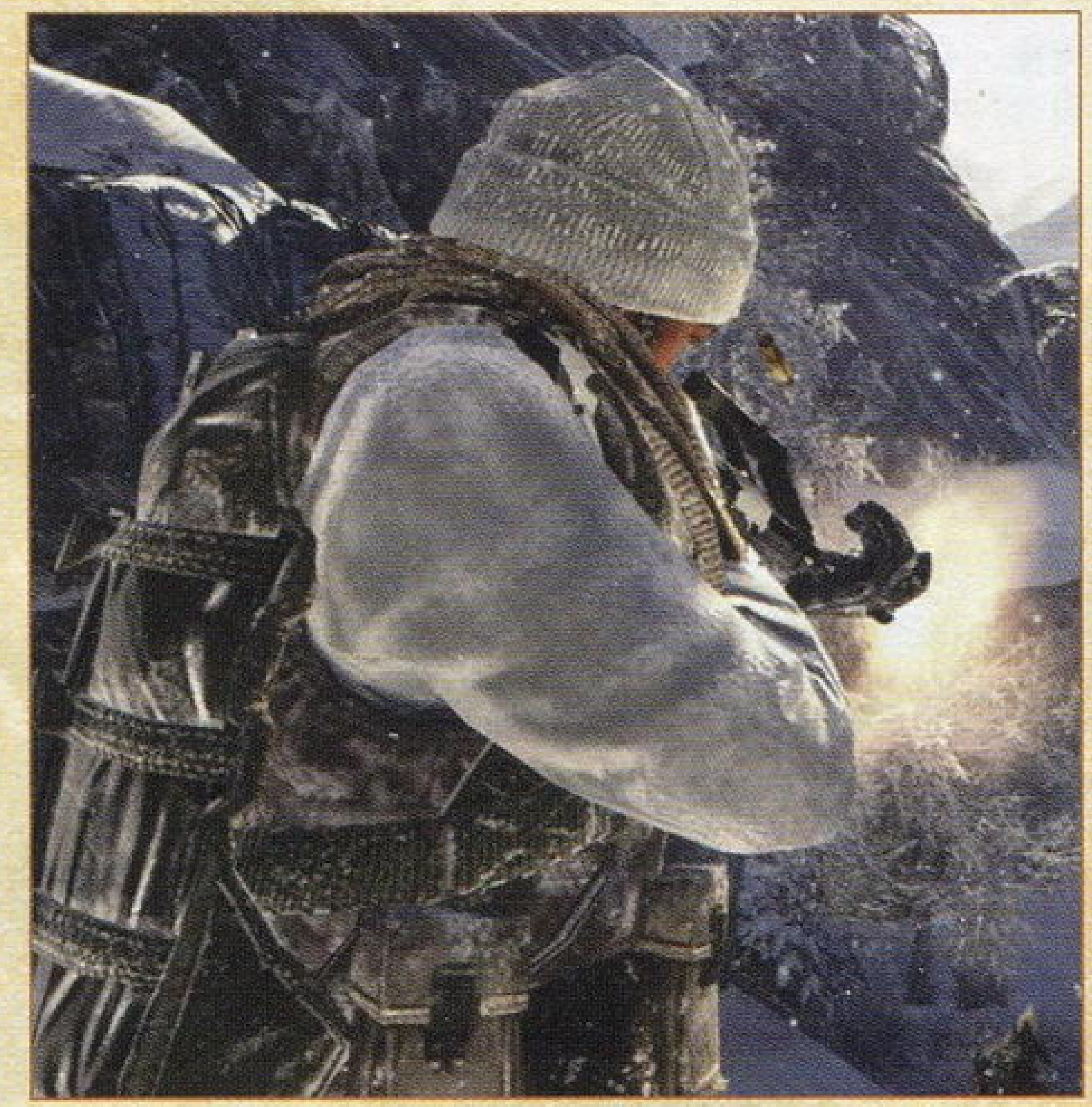


《使命召唤 黑暗行动》深入冷战秘密战争

与传闻中的一样，《使命召唤 黑暗行动》将会发生在1960年代的冷战时期，而除了传闻中的越南战争外，还会在古巴与极地展开战斗。在剧情上可能会涉及古巴导弹危机与太空竞赛等历史事件。此外在预告片中似乎还暗示了会有发生在2010年的事件，在一个医院（或者实验室）里的时钟上写着2010年。本作将采用多条剧情主线，而游戏标题中的“黑暗行动”，指的是冷战期间那些不为人知的秘密战争，这是根据历史上的一些真实事件所改编。Treyarch邀请了越战时期美国中央情报局黑暗行动研究观察组（SOG）的John Plaster少校担任本作的顾问，他曾经写过一本书，书名是《SOG：美国特种兵在越南的秘密战争》。还有另外一位顾问是前苏联特种部队士兵Sonny Puzikas。

据Treyarch工作室主管Mark Lamia透露，本作使用了电影《阿凡达》所用的最新动作捕捉技术，动作捕捉、表情捕捉与配音不再是分开进行，而是将演员的表演完全捕捉并转化到游戏中。

另外，根据NPD发布的统计数据，《现代战争2》已经正式成为史上最畅销的第三方游戏，而“《COD》系列”的总销售额已经超过40亿美元，该系列所有地图包总销量达到1700万。由于该作的持续热销，今年第一季度，AB净收入达到13亿美元。



AB与Bungie签署10年发行协议，新作将登陆PS3

据Bungie的社区经理Brian Jarrard透露，Bungie早在一年前已经开始四处与发行商接洽，9个月前开始与AB谈判，今年3月底签署了初步协议，到声明发布当周才签署了长期的正式合同。AB首席运营官表示，Bungie的这个游戏系列将会在所有平台上推出，将会是一个与《光环》一样的顶尖大作。这就意味着，PS3玩家将有机会玩到Bungie的最新大作。而对于“所有平台”这个说法，Bungie不久后补充说，这并不代表他们的新作会出现在Wii或者掌机上，他们的游戏只会出现在合适的主机上。由此看来，应该是PS3/X360跨平台的可能性最高。

ACTIVISION.

BUNGIE

■索尼：欢迎Bungie加盟

在AB与Bungie签约的消息公布后，SCE美国分公司公关部主管Patrick Seybold立刻发表回应，他在微博中留言说：“将Bungie的创新思想与惊人才华与PS3的强大性能结合，将会带给PS3玩家类似于《光环》的体验。”之后SCE的官方声明中说：“Bungie与AB的合作是全球玩家的重大胜利。”

Bungie设计主管Joseph Staten表示，跨平台政策可以让他们的游戏被更多玩家玩到，Bungie已经招聘了熟悉PS3游戏开发环境的工程师，AB也将向他们提供技术支持。

■Bungie获得AB最高待遇

Bungie与AB合作后，仍然会保持公司运作的独立性，而且拥有其游戏品牌的版权与控制权，AB仅仅是利用其发行资源对该作进行商业化发行推广。这其实正是之前Infinity Ward所寻求却遭到AB拒绝的条件。所以Infinity Ward的Vince Zampella和Jason West带着大批员工脱离AB，成立了Respawn，并与EA签约，而在与EA签订的合同中，也给予了Respawn拥有其作品版权的待遇。美国电子娱乐设计研究会的副会长Jesse Divinch认为，这两起事件标志着过去15年来开发商在发行商面前缺乏发言权的时代将成为过去。“自从1995年以来，我们已经看到无数独立工作室被吞并，而如今我们看到的局面却是很多开发人员在大公司环境中很难存活。”

■新作销量可达1500万

Wedbush Morgan分析家Michael Pachter认为，《光环3》销量超过千万，而实现跨平台后，预计PS3/X360版总销量可以超过1500万套。Pachter认为由AB发行的第一款Bungie游戏将于2011年发售，今后以两年一款新作的速度推出。与Bungie合作的消息公布后，AB的股价上升了2.84%。

■新作为动作RPG?

AB签约Bungie的消息公布后不久，Bungie在其官方网站上发布了招聘广告，其中包含对新作项目的简单描述。目前Bungie正在招聘剧作家，对新作的世界观进行丰富和完善，该作将会采用“多分支与非线性的叙事方式”。在Bungie的招聘职位中，还有一个特殊职位是专门设计RPG式升级系统，在工作描述中还暗示玩家在游戏中的行为与决策会导致不同的后果，类似于《辐射3》。这意味着该作很可能是动作RPG。

据Joseph透露，Bungie联合创始人Jason Jones从2007年初已经开始规划这个新作项目，带领了一个很小的核心团队进行创意构思，到了去年终于做出了一个能向发行商展示的DEMO，Bungie已经做好了长远的规划。

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



总第251期 6A

COVER STAFF

封面用图：《潜龙谍影 和平行者》
封面设计：一刀

©2010 Konami Digital Entertainment All Right Reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

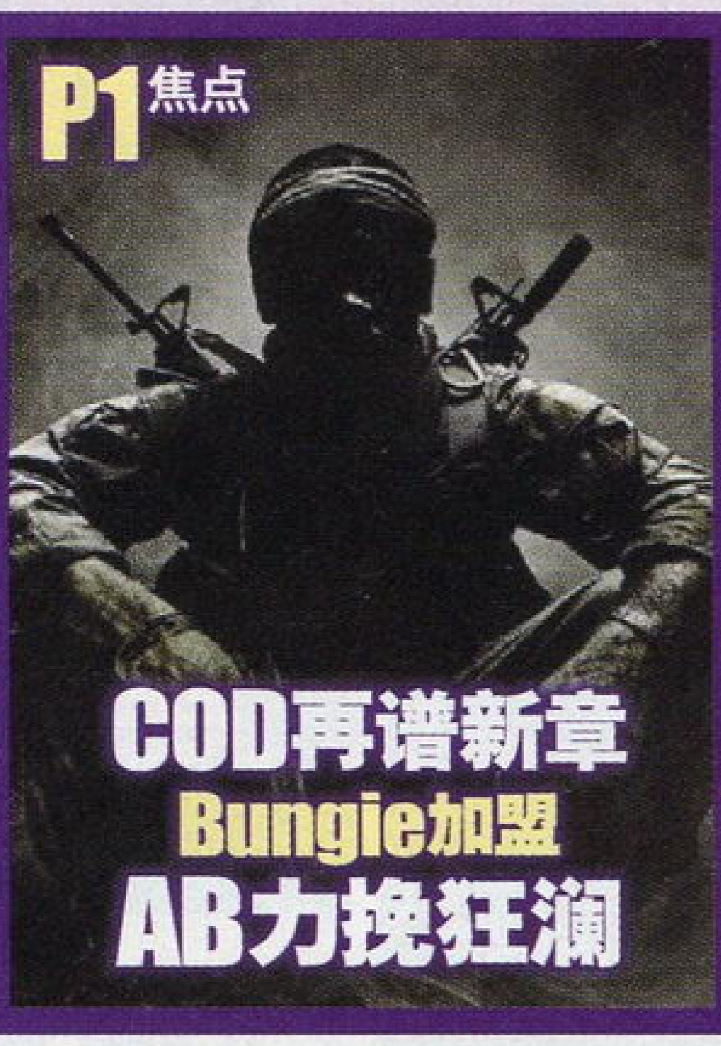
焦点 1
游戏情报站 5
排行榜 14
新作短波 26
黄金眼 30

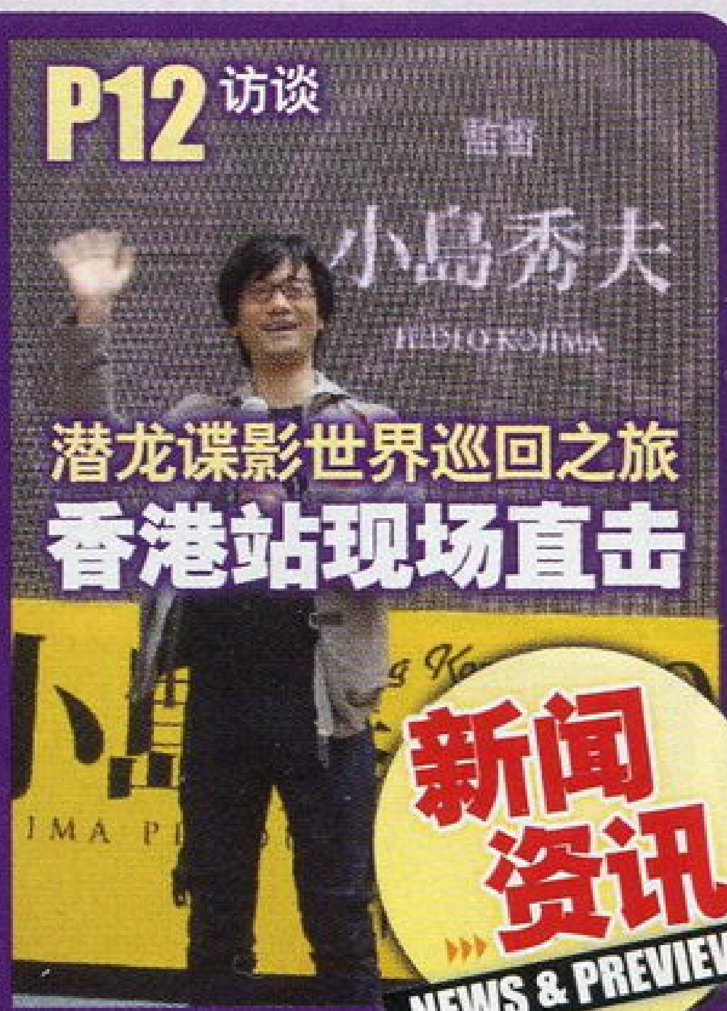
游戏情报站要闻

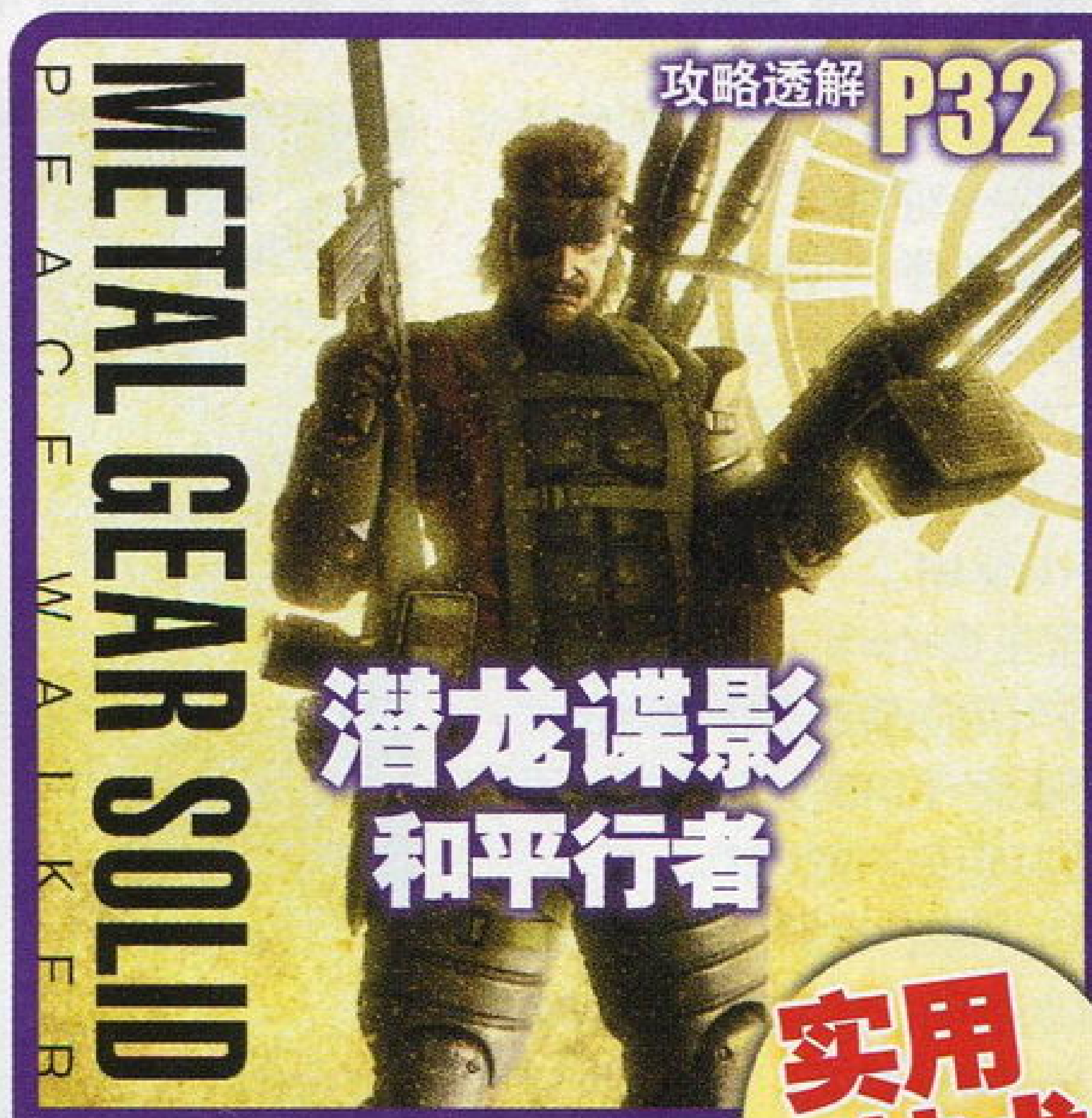
《刺客信条 兄弟会》秋季展开罗马行动 5
6年来首次下跌！任天堂业绩缩水两成 6
PSP后续机种E3亮相？ 7
《战神 斯巴达幽灵》今冬展现PSP极限机能 8

前线狙击

子弹风暴 16
异度之刃 20
小小大赛车 24









游戏3.0 84
游戏进行时 86
软硬兼施 88

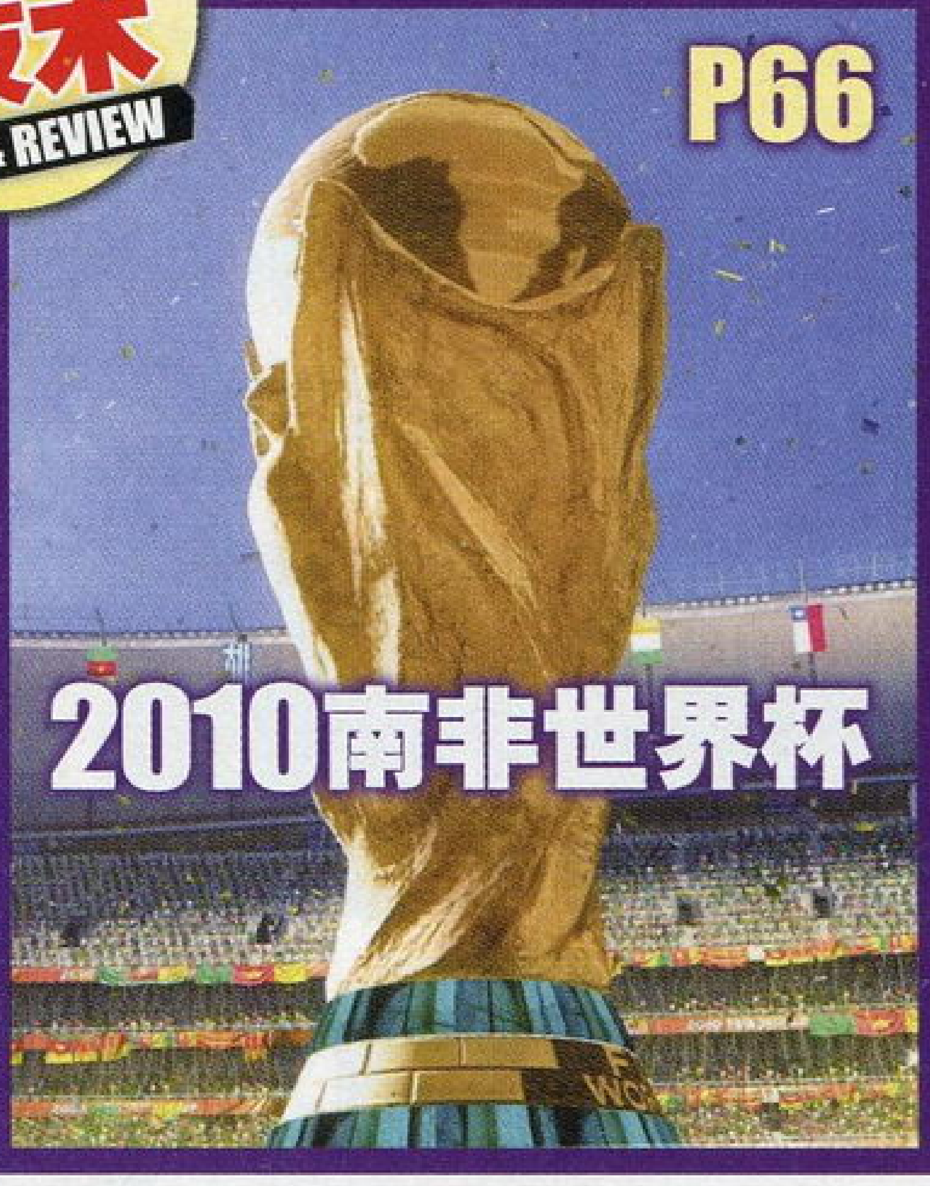
攻略透解

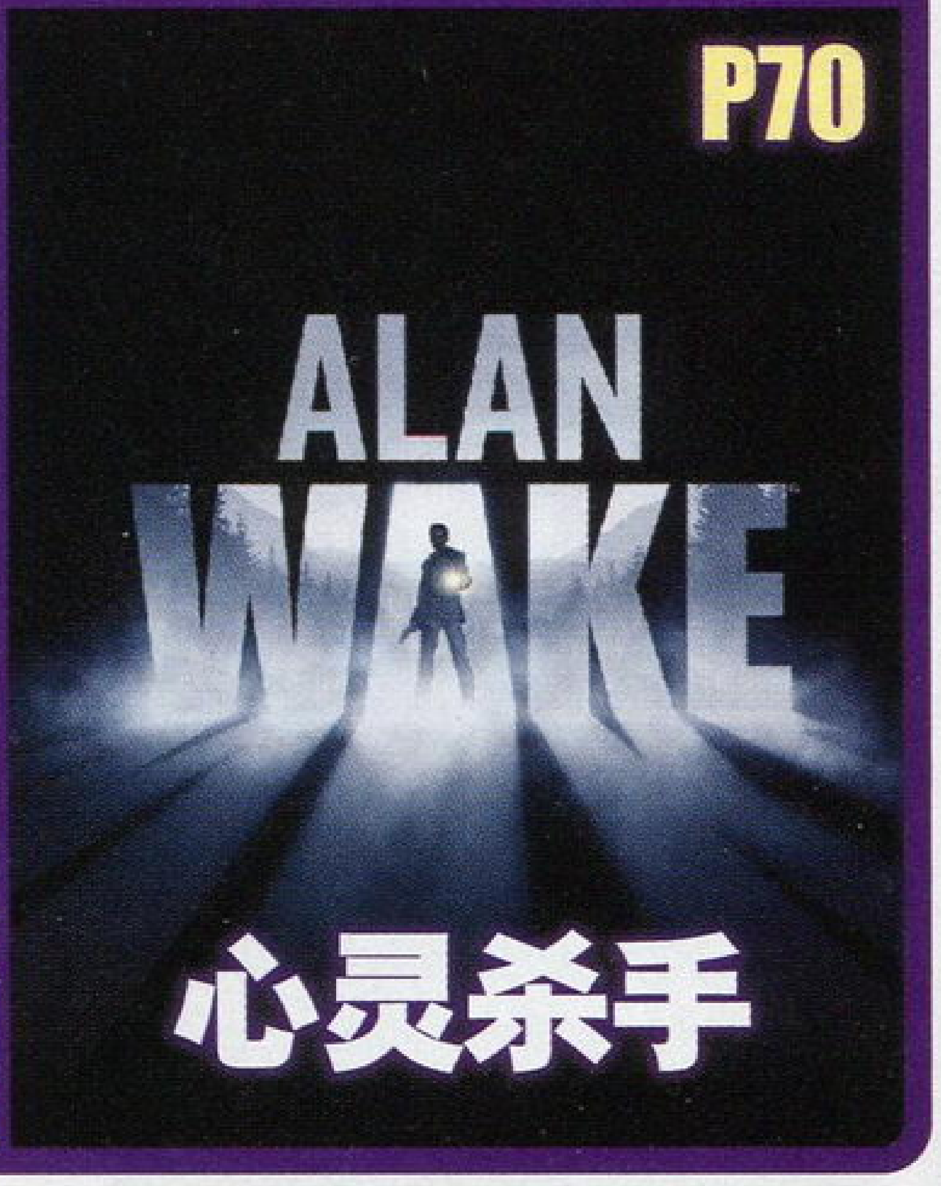
潜龙谍影 和平行者 32
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 46
失落的星球2 59
2010南非世界杯 66
心灵杀手 70

研究中心

尼尔 完全形态 80









读编往来 103
小编寄语 108
发售表 110
游风艺苑 112

收藏者：

收藏日期：





多边共享区 90
自由谈 92
怀旧殿堂 94
特别企划 96
邪魔院 102



三国群英传2 Online
新3D巅峰
中国首款开放式战争网游
震撼开测
VIP礼包领取码
SG68316143
sg2.the9.com
-上海第九城市信息技术有限公司-
the9 第九城市
USERJOY
宇峻奥汀
科技股份有限公司

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

奇异鸟艾薇	86
闪电十一人3 世界的挑战 火花·爆破	26
数码宝贝 遗失的进化	27
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2	46

PS3

2010南非世界杯	31 66 光盘
阿尔法协议	光盘
波斯王子 遗忘之砂	光盘
苍翼默示录 CS	28
超级街头霸王Ⅳ	光盘
钢铁侠2	31 光盘
荒野大救赎	光盘
前线任务 进化	28
失落的星球2	30 59 光盘
使命召唤 黑暗行动	光盘
双重世界Ⅱ	29
死亡空间2	光盘
顽皮熊	光盘
无限试驾2	29
小小大赛车	24
战神Ⅲ	光盘
职业进化足球2011	光盘
子弹风暴	16
最终幻想XⅢ 繁体中文版	光盘

PSP

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	31
幻想传说 换装迷宫X	27
皇牌空战X2 联合突击	光盘
潜龙谍影 和平行者	30 32 光盘
黑豹 如龙新章	光盘
小小大赛车	光盘
一骑当千 交叉冲击	31 86

Wii

异度之刃	20

X360

2010南非世界杯	31 66
阿尔法协议	光盘
波斯王子 遗忘之砂	光盘
苍翼默示录 CS	28
超级街头霸王Ⅳ	光盘
钢铁侠2	31 光盘
光环 致远星	光盘
荒野大救赎	光盘
狙击手 幽灵战士	光盘
尼尔 完全形态	80
前线任务 进化	28
失落的星球2	30 59 光盘
使命召唤 黑暗行动	光盘
双重世界Ⅱ	29
死亡空间2	光盘
顽皮熊	光盘
无限试驾2	29
心灵杀手	31 70 光盘
职业进化足球2011	光盘
子弹风暴	16

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容







新作影像集锦

心灵杀手
阿尔法协议
使命召唤 黑暗行动
死亡空间2
光环 致远星
钢铁侠2
失落的星球2
小小大赛车
顽皮熊 超雷预告片
波斯王子 遗忘之砂 最新预告片
波斯王子 遗忘之砂 实际试玩影像
狙击手 幽灵战士
超级街头霸王Ⅳ
黑豹 如龙新章
职业进化足球2011
皇牌空战X2 联合突击
荒野大救赎 最新预告片
荒野大救赎 多人联机模式欣赏
最终幻想XIII 繁体中文版

特别收录

光环 致远星
真人广告
2010南非世界杯
新增假动作操作演示
战神III
究极连击欣赏
大首领的狩猎生活
蛇vs.火龙+轰龙+神秘新怪物Gear Rex
潜龙谍影 和平行者
剧情影像（上）
乐动魔方 对抗赛
一球成名2010 完结篇

新接触

莱仕达X360锋驰震动方向盘全方位体验

ENDING SONG

终结者：C.罗纳尔多

本期光盘特别附赠

近期游戏壁纸+251游风艺苑作品+《潜龙谍影 和平行者》原声音乐集

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！















信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

潜龙谍影 和平行者 ①	Konami ②	动作 ③
PSP ④	Metal Gear Solid: Peace Walker ⑤	⑥ 日版
	2010年4月29日 ⑦ 1～6人 ⑧	5229日元 ⑨
	无对应周边 ⑩ ⑪	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
一编室主任：高晓兰
二编室主任：郑 翔

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：席 嘉
　　　　　马 骏
市场部主任：勾佳祺
印务总监：肖明友

编　委：冯 健
许浩斌
王锐愚
林思远
颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市正方图文数码快印有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年6月1日
定　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 | 星夜

软件 SOFTWARE 《刺客信条 兄弟会》秋季展开罗马行动

育碧近日正式宣布，《刺客信条 兄弟会》(Assassin's Creed: Brotherhood)将于今年秋季发售，对应平台仍然是PS3/X360。本作为《刺客信条II》的外传，将以在线多人模式为主，而单人剧情模式也有15小时的长度。本作的开发主力为育碧蒙特利尔工作室，而位于新加坡、罗马尼亚、魁北克等地的多家育碧工作室也参与到本作的开发。

本作中将会有多种角色职业可以选择，还有标志性的武器和必杀技可选，玩家将会在线与朋友比拼刺杀实力。前作主角Ezio在本作中的职业是“刺客大师”，这次他将会前往罗马展开刺杀行动。在罗马，他招募并培养了一支由年轻刺客们组成的刺客兄弟会，把他们派到城市各处执行刺杀任务，或者帮助Ezio直捣黄龙，突袭圣堂武士的总坛。





Ezio将会有更多的武器可以使用，例如毒矛和火枪。还有前作中出现的飞行机的进化版，甚至还有降落伞。前作的庄园管理系统依然健在，且规模更大，玩家可以用Ezio获得的财富重建正走向破败的罗马，在此过程中会出现新势力与任务。

特报 SPECIAL EA持续亏损，将全力投身3D技术

EA于5月11日宣布，上个财年其总销售收入为36.54亿美元，大大低于前年的42.12亿美元。不过亏损额也从上个财年的10.9亿美元降低到6.77亿美元。第四财季的出色表现缓解了EA的困境。该季度发售的《战地 恶人连2》各机种总销量超过500万套。

上个财年，BioWare的《质量效应2》销量超过160万套，同样由该公司开发的《龙之世纪 起源》因其跨平台优势，出货量超过200万套。《神曲 地狱篇》出货超过100万套，《战地双雄 第40天》销量也超过了100万套。

在EA的财报公布之后，其股价下跌了6%。不过不少分析家对EA本财年的前景看好。EA首席运营官John Schappert表示，在E3展上将会公开一款“令人惊叹的3D超大作”。本财年EA将会全力投身到立体成像与体感技术，对应PS Move和NATAL的多款游戏正在开发中。

DIGEST 本期大事记

04.29 Activision Blizzard宣布其已经与Bungie签署了十年独家发行协议，将发行Bungie的动作游戏新系列，并为Bungie提供充分的自由与品牌所有权。

04.30 Treyarch工作室正式公布《使命召唤 黑暗行动》，游戏将以冷战时期为背景。

05.03 索尼启动“PS保护计划”，有偿延长PS3和PSP的质保时间。

05.04 索尼宣布将于今年第四季度推出PSP的《战神 斯巴达幽灵》。

05.06 任天堂宣布出现6年来的首次业绩下滑，营业额与利润双双降低约2成。同时任天堂公布了下一个重点大作《Wii Party》。

05.11 EA宣布上财年亏损6.77亿美元，收入大幅降低。

05.13 索尼集团宣布上财年销售收入为7万2140亿日元，总亏损406.6亿日元，SCE所属部门巨额亏损831亿日元，PSP销量同比减少420万台。

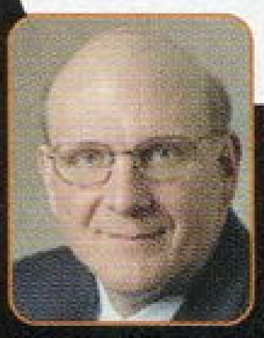
NOTEPAD

我们正在打造一个《光环》杀手，这就是我们与Crytek合作的《孤岛危机2》。



EA Games总裁Frank Gibeau最近正式将《孤岛危机2》称为“《光环》杀手”，并表示这是一款“非常高端的游戏”，场面非常壮观，将会是EA在未来几年重点栽培的对象。

对我来说，今年我们最令人兴奋的产品来自游戏部，它就是NATAL。



微软CEO史蒂夫·鲍尔默最近在南美的一个网络产品发布会中大力宣传NATAL，他说：“你可能会说，为什么我要向一群CEO说游戏呢？因为该技术其实用途非常广泛，我们将会看到它融入到生活的方方面面。”

业界声音

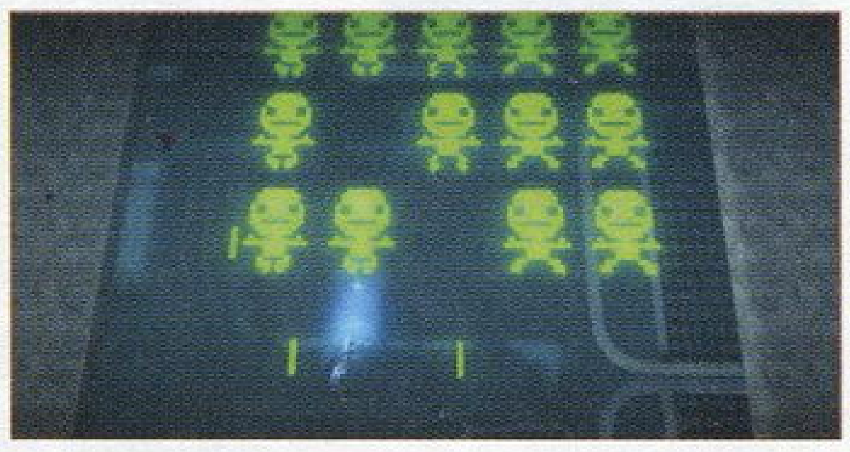
软件 SOFTWARE 《小小大星球2》建造你的麻布机器人军团！

索尼于5月10日正式宣布《小小大星球2》将于2010年冬季在PS3上推出，同时确认前作累计销量已经超过300万套。本作中提供的工具可以让玩家建设出更多样化的游戏类型，比如“俯视视点的赛车游戏”、飞行射击游戏等，甚至可以创造出类似于《命令与征服》的即时战略游戏或者复杂的RPG。

《小小大星球2》将会延续“游戏、创造、分享”这三大理念。在“创造”方面，本作的最大特色是加入了“微型芯片”系统，使用该芯片可以创造出功能复杂的机器。例如使用特制芯片改造汽车，可以把汽车改造成以倾斜手柄的方式进行控制。游戏中加入了AI控制的“麻布机器人”(SackBot)，通过微型芯片可以设计这些机器人的动作，并设置其弱点所在。你可以把麻布机器人护送到关卡出口，或者让麻布机器人到处巡逻，电击其碰到的可疑人物；又或者遥控麻布机器人进入危险地带完成任务。你甚至可以建造一个庞大的麻布机器人丧尸军团，或者建造巨型麻布机器人。你可以选择麻布机器人的物理属性，使其在不同属性构成的关卡里有更真实的重力效果。喜欢音乐的玩家可以编辑麻布机器人的动作，使其随着音乐跳舞，录制一段由麻布机器人演出的MV。你可以添加灯光、选择镜头角度，还可以通过PS Eye内置的麦克风录制画外音。



■使用麻布机器人制作MV。



▲用《小小大星球2》编辑工具制作的《太空侵略者》。

在游戏部分，本作的剧情模式长度远远超过前作，刚开始还是一个平台动作游戏，之后会渐渐变成其他类型，最后会变成《小小大星球》版的经典街机游戏合集。本作所用的游戏引擎是前作的改良版，画面的细节更丰富，颜色更靓丽。

特报 SPECIAL 6年来首次下跌！任天堂业绩缩水两成

任天堂于5月6日发布了2009年4月1日～2010年3月31日的财年财报。由于Wii降价而且销量大幅降低，该年度任天堂出现了自2004年以来业绩的首次下滑，营业额大跌22%，为1.43万亿日元；利润降低18.1%，为2290亿日元。

任天堂本财年的业绩跌幅原本更大，但是在去年圣诞商季期间，通过其多个促销行动，Wii与NDS的销量双双巨幅增长，终于降低了全年的业绩跌幅。其中已发售5年多的NDS表现尤其出色，硬件销量从前一个财年的2562万台增加到2711万台，累计销量已经达到1亿2890万台。而Wii目前累计销量为7093万台，该财年销量为2053万台。

虽然任天堂业绩下跌，其软件硬件销量还是对手望尘莫及的。该财年内，Wii诞生了3款千万大作，其中《Wii Sports 运动胜地》销量高达1614万套，《Wii Fit Plus》销量为1265万套，《新超级马里奥兄弟Wii》累计销量已经达到1470万套。目前已有79款Wii游戏销量超百万，所有Wii游戏的累计总销量为5亿4483万套，预计本财年将会有1亿6500万套的销量。该财年的NDS大作数量虽然不多，但还是有不少亮点：《口袋妖怪 心之金·魂之银》销量为840万套，《朋友聚集》销量为320万套，《塞尔达传说：灵魂轨道》为260万套。目前NDS的百万大作已有114款，游戏累计总销量为7亿1850万套，预计下个财年软件销量将会有1.5亿套。



我们最担忧的是"花钱买软件没意义"这种思想的扩散，我们对此有强烈的危机感。

任天堂总裁岩田聪最近表达了自己对盗版问题的担忧，目前任天堂正在全球各地以强硬姿态打击盗版，而且更强的反盗版措施也是3DS的主要特色之一。



不管是iPod、iPad还是Xbox和PS——这些我都不知道该怎么用，它们只会让人分心，不会有什么好处。

美国总统奥巴马最近在汉普顿大学发表演讲时，劝解学生们不要花太多时间玩游戏，因为"只有教育才能让你们充实，才值得你们花费时间"。

业界声音



辞退那两位Infinity Ward高层是无奈之举，我们只有这样才能保住公司的财产，以及股东的利益。

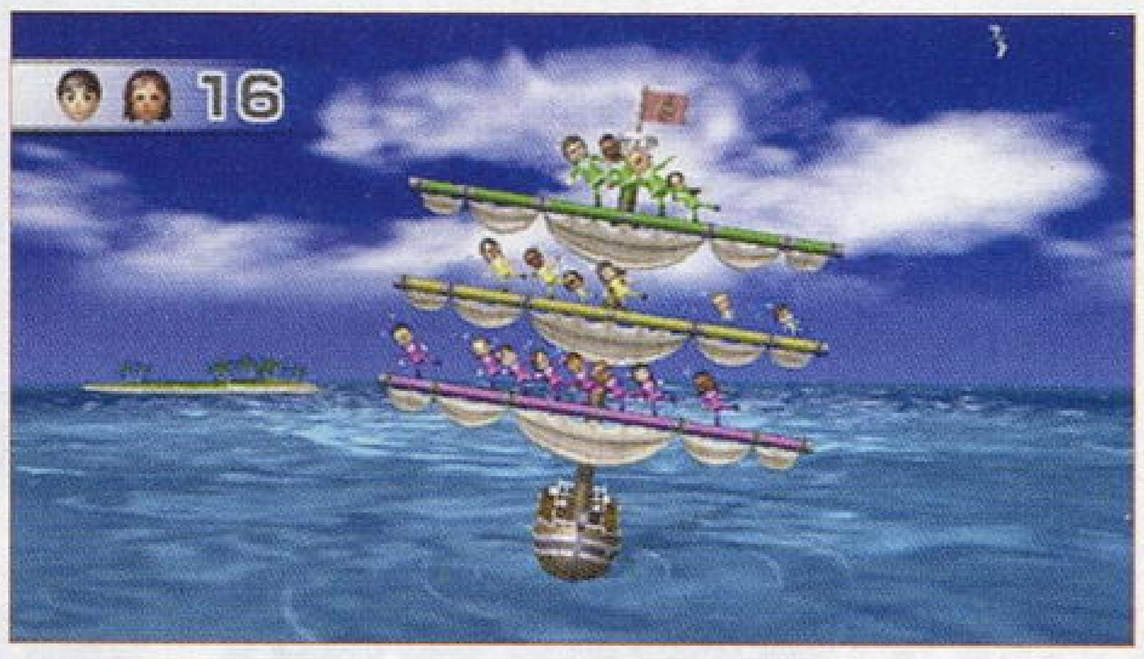
AB总裁Bobby Kotick日前表示，对他来说辞退IW的Vince Zampella与Jason West是迫不得已，并不是为了剥夺他们的奖金，在做出决定前已经对可能导致的后果经过了审慎的考虑。他说："我们说什么都无法再将他们继续留任了，不管他们多有才华。"

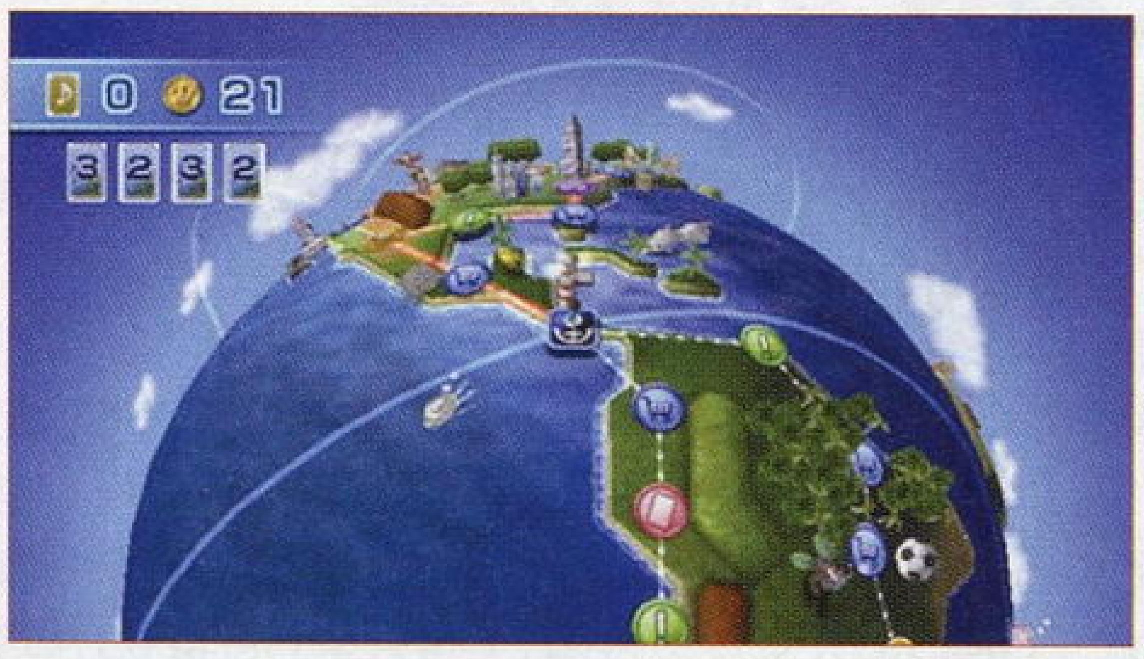
业界声音

软件 SOFTWARE 下一个千万大作？《Wii Party》公开！

在任天堂发表财报当日，岩田聪亲自为其下一个大作揭幕——该作名为《Wii Party》，是一个类似于《马里奥聚会》的聚会型游戏，而与《Wii Sports》、《Wii Fit》等游戏一样，它很可能是任天堂目标千万以上的普及型大作。

任天堂表示，2007年发售的《马里奥聚会8》全球销量超过760万套，而《Wii Party》将会继承该作的成功元素，开发团队投入了大量的时间，使其成为聚会型游戏中的必备之作。从目前公开的游戏截图中，可以看到"海外旅行游戏"、"轮盘赌"、"平衡游戏"、"相性检查"等迷你游戏。与《马里奥聚会》不同的是，本作主要采用Mii形象。自从Wii发售以来，玩家已经创造了1.6亿个Mii形象。







特报 SPECIAL PS保护计划启动

索尼于5月3日宣布启动"PlayStation Protection Plan"(PS保护计划)，将会有偿延长PS3与PSP的保修期。目前PS3的保修期为一年，想要把保修期延长一年的玩家需要额外缴纳44.99美元，而延长两年为59.99美元。PSP延长一年与两年质保的费用分别是29.99和39.99美元，用户还可以多花10美元，为自己购买一份PSP的"意外伤害险"，这样出现屏幕摔裂等意外伤害就可以获得索尼的免费维修。

软件 SOFTWARE 《NEOGEO群雄 终极射击》7月飞临PSP！

SNK Playmore曾在街机上推出《格斗之王 空中舞台》，将《格斗之王》中的格斗家们带到空中，上演纵卷轴的飞行射击之战。现在SNK也将在PSP上推出一款类似的作品。

《NEOGEO群雄 终极射击》(NEOGEO HEROES ~Ultimate Shooting~)是一款以NEOGEO经典游戏角色为主题的纵卷轴飞行射击游戏，采用《格斗之王 空中舞台》的基本系统，画面为3D，玩法则是传统的2D纵卷轴射击，玩家可以将PSP竖握以纵向进行游戏。此外本作中还收录了街机版《格斗之王 空中舞台》，其故事与平衡度设定均与街机版不同，玩家还可以通过Ad Hoc模式进行双人游戏。

本作讲述Brown Sugar博士召唤出跨越时空的10名英雄，对抗滥用时间机器的Damned神秘组织。这10名英雄分别来自《合金弹头》、《月华剑士》、《格斗之王》、《侍魂》等游戏，每个角色除了标准的射击与炸弹外，还有3阶段的必杀技与挑衅招式。在故事模式中总共有15个关卡，还准备了连续挑战BOSS的生存模式，本作也有Ad Hoc多人模式。本作将于7月29日发售。







个人认为，我不会再参与《生化危机6》了。至少要再过两届奥运会之后我才会回归该系列。

《生化危机5》制作人竹内润最近明确表示《生化危机6》与他无关，至于为何不参与该作的原因，他坦诚地说："说实话，《生化危机4》之后我们一直被笼罩在三上真司的阴影下，我们觉得压力太大了。"

业界声音

特报 SPECIAL NBGI巨额亏损

Namco Bandai宣布，上财年其营业收入为3785.5亿日元，同比降低了11%。并且从之前的盈利118.3亿日元变为亏损290.8亿日元。Namco Bandai的游戏部门NBGI上财年出现了68.5亿日元的亏损。该年度NBGI在PSP上的表现最出色，22款PSP游戏总共销售548万套，Wii游戏销量为521万套，而35款NDS游戏仅销售了422万套。NBGI预计本财年可实现35亿日元的利润，PS3游戏预计将成为主力。

软件 SOFTWARE PSP《如龙》新作发售日公布

世嘉日前宣布，代号"K计划"的《如龙》首款PSP游戏正式定名为《黑豹 如龙新章》，预定于今年9月22日发售，UMD版售价6279日元，下载版售价5600日元。

《黑豹 如龙新章》是系列的外传作品，主角是18岁暴力少年右京龙也。与过去一样，本作也会有豪华的声优阵容。主角右京龙也的声优是实力派演员高良健吾、女主角工藤沙纪声优为波琉，东城会直系九鬼组组长九鬼隆太郎的声优为黑泽年雄。





本作的限量预约特典为《Young Kamutai magazine》，该杂志将会介绍神室町的各种话题场所，还包含地下格斗场"Dragon Heat"的大特辑，以及神室町的地图。

硬件 HARDWARE PSP后续机种E3亮相？

由于上个财年PSP销量几乎暴跌了一半，本来被抱以厚望的PSP go销量惨淡，最近有传闻称，索尼为了重振掌机业务，已经在准备推出PSP的后继机种。



■网友设计的"PSP2"假想图。

据英国游戏业界网站MCV报道，有两家著名游戏发行商已经在为今年第四季度加大宣传预算而做准备，据说是为了宣传对应"PSP2"的新作。还有一家发行商表示，他们在等待索尼官方发布PSP新主机计划，然后将会公布他们已经秘密开发多时的多款对应游戏。今年秋冬季节任天堂将会推出3DS，正式宣告掌机市场进入下一个新时代，索尼公布一款新掌机与之对抗也是合情合理。MCV推测索尼可能会在今年E3展上公开其新掌机，不过索尼官方则表示眼下并没有推出新款PSP的打算。

《GT赛车5》大约完成了90%，目前有大约140人在开发该作。



Polyphony Digital社长山内一典日前向英国的一本汽车杂志透露，《GT赛车5》的开发已接近尾声。他还说："通常游戏只是一种封闭的娱乐形式，如果你擅长高尔夫或足球游戏，并不意味着你能成为专业高尔夫或足球运动员，但《GT赛车》却不一样，如果你非常擅长《GT赛车》，就可以成为一个非常出色的赛车手。"

业界声音

特报 SPECIAL 微软7500万美元阻止PS3独占《GTA IV》？

几年前微软在E3展上高调宣布《横行霸道IV》将推出X360版，虽然并非独占，但是总算获得了PS2时代最重要的独占游戏。后来人们都知道，微软向Rockstar提供了5000万美元获得两张限期独占的资料片，一方面是让X360版更具价值，另一方面也是作为阻止PS3独占该作的补偿。而最近根据Wedbush Morgan的著名分析家Michael Pachter表示，微软为阻止PS3独占该作实际上支付了7500万美元。

Pachter说："《GTAIV》本来是个PS3独占游戏，但微软向Rockstar和Take-Two支付了一大笔钱使其成为跨平台，这笔钱的数额非常巨大，我听到的数字是7500万美元，这个消息来源绝对可靠。这笔钱可能包含了第一张下载内容的制作费用。"

另外Pachter还透露了PS3另外一款神秘独占大作《Agent》的来龙去脉。据称，《GTAIV》变为跨平台后，索尼要求Rockstar向他们提供另外一款独占大作作为补偿，而这款游戏本来是Rockstar当时正在策划的一款丧尸游戏。然而随着《丧尸围城》与《求生之路》等游戏的陆续公布，Rockstar认为该游戏类型的市场已经饱和，于是他们重新构思，并想到了《Agent》的创意。

特报 SPECIAL 《使命召唤》新工作室曝光

在Infinity Ward半数员工辞职后，Activision Blizzard必须寻找一家强有力的游戏开发商参与到"《使命召唤》系列"。最近据知情人士透露，刚刚开发完《异端世界》(Singularity)的Raven Software今后将参与开发《使命召唤》，为此他们已经把原本交给他们制作的某《007》新作暂停，而一向由他们负责的《X战警》新作目前也被暂时搁置。

INFO 新闻短波

PS3版《MGS 和平行者》？

最近在《潜龙谍影 和平行者》的一个发售庆祝活动中，Konami发言人透露他们很有兴趣通过PSN推出该作的PS3版，并实现在线多人模式。绝大多数PSP游戏在欧美销量低迷，而《MGS》向来是依靠欧美市场，比起PSP，在PS3上销售的前景可能会更为理想。

《战争机器3》超简单模式

《战争机器》制作人CliffyB最近透露，根据他们的调查，《战争机器2》的玩家中，将游戏打穿的只有40%。为了让所有人都能把游戏打穿，《战争机器3》将会加入一个超简单模式。



《洛克人Online》开发中

Capcom最近表示，将会把每年游戏开发预算中的20～30%拿来开发原创新品牌。现有品牌也会向新领域扩展，例如《洛克人Online》已经与韩国Neowiz公司合作开发中。

《漫画英雄对Capcom3》操作更简单



美国《GameInformer》杂志最近率先报道了《漫画英雄对Capcom3》的初步消息。据称本作将会使用《龙之子对Capcom》的游戏系统，以简单易上手的操作发动视觉效果夸张的必杀技，同时在战略层面上也有所提升。对于老玩家，本作也准备了更复杂的系统，例如"超级连续技取消"等。

Rebellion面临破产

据英国《Develop》杂志报道，《异形大战铁血战士》开发商Rebellion目前正陷入破产危机，公司已经裁掉了一半的员工，并且被指控拖欠员工工资。据称Rebellion已经准备向德比市政府提出破产申请，这样留下来的员工也将拿不到工资。

《心灵杀手》续作

Remedy公司的Oskari Hakkinen日前暗示《心灵杀手2》正在开发中，他说："第一季已经有一个令人满意的结局，我们将为第二季打开大门，我们知道该把故事往哪个方向发展。"

三上真司挖墙脚

目前正快速扩张的三上真司新公司"探戈工作室"最近把墙角挖到了昔日合作伙伴神谷英树的身上，神谷英树的白金工作室主力开发人员西川重则目前已经加入探戈工作室。西川重则曾追随三上真司开发了《生化危机4》。

"汤姆·克兰西"两款新作

育碧"汤姆·克兰西"品牌负责人Michael Verheijdt最近向德国媒体透露，两款尚未公布的"汤姆·克兰西"新作正在开发中，他还表示未来"汤姆·克兰西"的各个游戏系列将会实现融合，可能会推出一款结合各系列作的网络游戏。

《未知海域》电影版

据《洛杉矶时报》报道，索尼电影目前正在为《未知海域》的电影版甄选导演，最有可能执导该片的是David O. Russell，他的代表作是2004年的喜剧电影《我爱哈克比》(I Heart Huckabees)。另外，制片人Ari Arad表示，由于《未知海域2》实在太优秀，制片方压力很大。

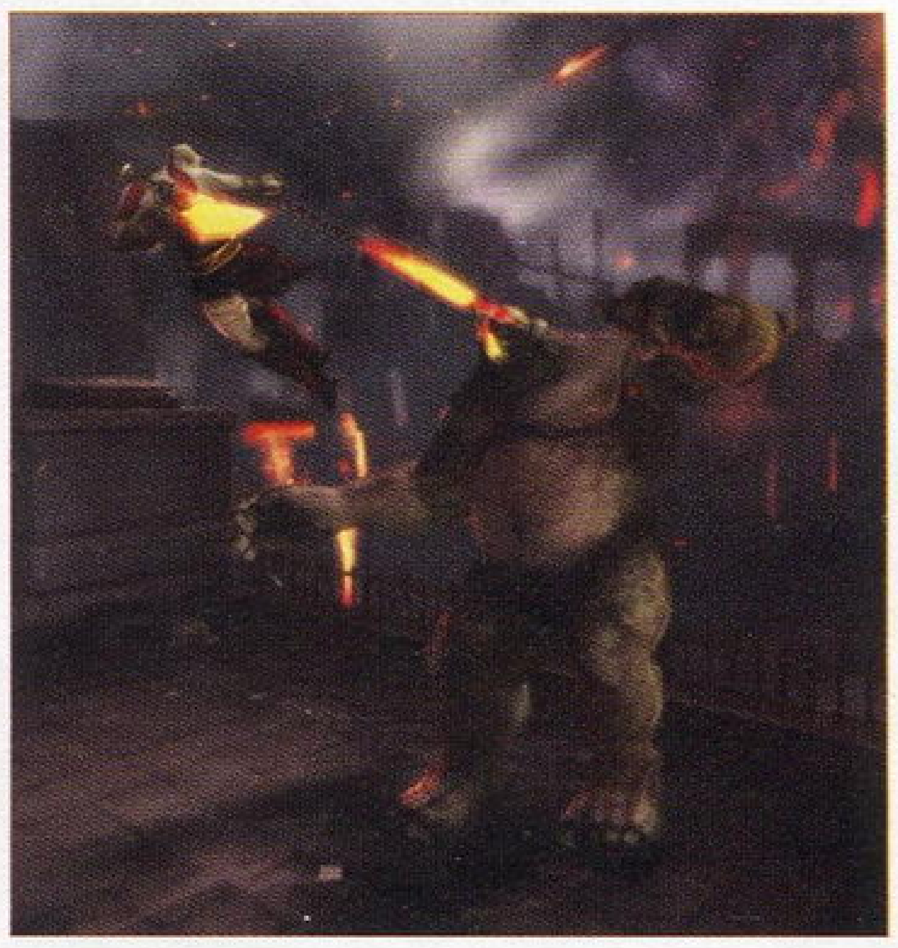
《生化危机》IMAX电影版

索尼电影最近确认，电影版《生化危机 劫后余生》不仅有3D版，而且还会有IMAX 3D版，让玩家彻底体验超大屏幕立体恐怖电影的冲击力。



软件 SOFTWARE 《战神 斯巴达幽灵》今冬展现PSP极限机能





SCEA日前宣布，将于今年第四季度在PSP上推出《战神 斯巴达幽灵》(God of War: Ghost of Sparta)。本作由《战神 奥林匹斯之链》开发商Ready at Dawn和SCE圣莫尼卡工作室合作开发。本作故事发生在《战神》第一作之后，奎托斯已经成为战神，但是为了摆脱过去的噩梦，他开始了又一个战斗旅程，讲述更多关于系列起源的背景故事。Ready at Dawn表示，与已经非常惊人的前作相比，本作再次实现了长足的进步，将会让玩家见识PSP上前所未见的真实感。在游戏内容方面，本作将会比前作多25%。本作采用了全新的武器系统，有更多的魔法能力，同屏幕出现的敌人更多，BOSS战的数量也会更多。

特报 SPECIAL 新浪游戏职场女性达人评选

忙碌人群中，她们是一道清新亮丽的风景；网络世界里，她们是一阵温暖如春的清香。世人皆晓游戏，皆爱佳人，却不知每一款游戏背后，都蕴含着许许多多游戏圈佳丽们无私的风险和辛勤的汗水。虚幻世界真实自我，首届"新浪游戏 Lady Show"游戏职场女性达人评选活动现已开启。从现在起，生活不再只有朝九晚五、辐射、加班和无尽的应酬，隐匿在游戏背后的花朵们即将绽放在众人面前，让我们拨散重重迷雾，将其芳华看尽。"新浪游戏 Lady Show"官方活动网址：http://games.sina.com.cn/ladyshow/



特报 SPECIAL SCE拖累，索尼亏损逾400亿日元

索尼集团于5月13日公布了上个财年(2009年4月1日～2010年3月31日)的财报，虽然此前索尼曾表示游戏部门的业绩改善使其全年赤字情况有所好转，但实际上SCE的亏损数额仍然令人触目惊心。

上个财年，索尼集团的销售收入为7万2140亿日元，总亏损为406.6亿日元，比去年的亏损985.9亿日元确实有了很大的好转，但销售额降低了5000多亿日元。今年2月，索尼曾预测全年将亏损700亿日元。

游戏事业仍然是索尼的主要亏损源。SCE所属的网络化产品与服务部门销售收入从前一个财年的1.76万亿日元降低到1.58万亿日元，不过运营亏损也从874亿日元减少到831亿日元。SCE方面表示，游戏销售额的降低主要是由于汇率变动所致，还有就是PSP硬件销量与PS2软件销量的降低，而PS3的软件销量有较大幅度的提升。该年度PS3销量达到了1300万台，比上个财年增加了将近300万台，PS3累计销量已达3570万台，软件累计销量为2.9亿套。PSP的销量却从1410万台大幅跌落至990万台，累计销量为6150万台。PSP的财年软件销量为4440万套。而PS2的销量从790万台小幅降低到730万台，累计销量为1亿4450万台，财年软件销量3570万套。

索尼网络化产品与服务部门的亏损并非完全来自SCE，该部门还囊括了VAIO电脑等部门。至于本财年，索尼预计可实现扭亏为盈，盈利达到500亿日元，销售收入7.6万亿日元。而网络化产品与服务部门预计仍然会继续处于亏损状态，不过亏损额会进一步降低。

SCENE 图说新闻

《我的模拟人生》曾在Wii和NDS上创造了500万套的销量纪录，最新作《我的模拟人生 蓝天英雄》(MySims SkyHeroes)将于今年登场，这次它将成为一款飞行射击游戏。除了Wii/NDS外，本作还将有PS3/X360版。

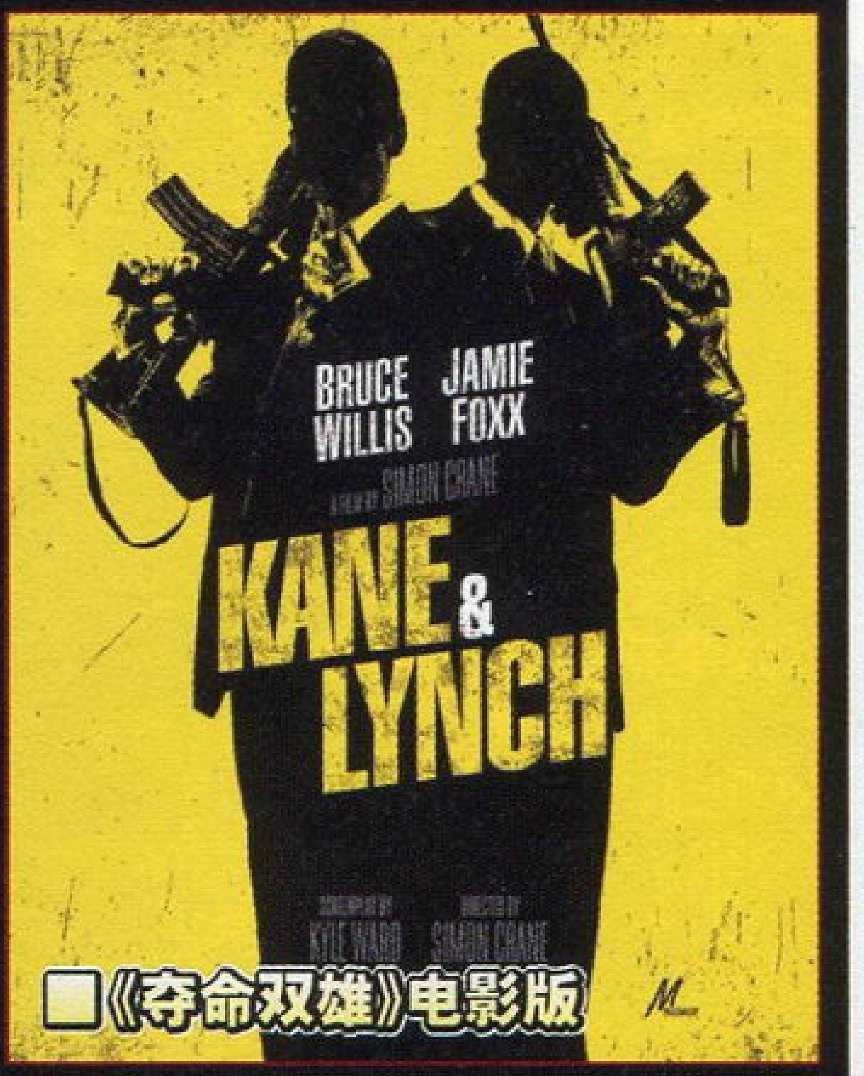

■蓝天英雄


■真正的战争机器

作为三部曲的完结篇，《战争机器3》将会满足你的众多愿望，比如可操作女战士，以及可以驾驶真正的"战争机器"。这具机甲躯壳看起来有些笨拙，不过力量感毋庸置疑，不知道在兽族身上踩一脚会是怎么个血肉模糊的情形呢？


■鹰击长空2

育碧的《鹰击长空》(H.A.W.X)曾被视为有望超越《皇牌空战》的空战大作，虽然最终评价不是太高，但PS3/X360双版本销量接近百万。为了冲刺百万目标，育碧决定为续作《鹰击长空2》增加一个Wii版，希望别让玩家用体感的方式操纵战斗机。



■《夺命双雄》电影版

最近电影版《夺命双雄》出现在戛纳电影节，虽然只公布了一张海报，这部有布鲁斯·威利斯坐镇的电影还是很值得我们关注和期待的。另外据说DC Comics也将推出《夺命双雄》的漫画版，其剧本作者Ian Edgington曾参与了《异形》、《星球大战》等待漫画版制作。

5年前一家新成立的游戏公司Offset Software公布了一款代号为"抵消计划"(Project Offset)的游戏，号称是一个中世纪奇幻版的FPS。到现在这款游戏居然还没被"抵消"，开发商最近又公布了一批设定图。最让我们惊讶的是，这家5年来一无所出的公司究竟是靠什么活到了现在？


■抵消计划

Capcom的天堂与地狱



对Capcom来说，天堂与地狱只有一线之隔。

在拥有《街头霸王Ⅳ》、《生化危机5》等大作的那个财年，Capcom风光无限，在欧美的出色表现令日本同行流尽口水。而仅仅相隔一年，Capcom就从天堂掉到了地狱。截至2010年3月31日的财年里，Capcom销售收入为668.4亿日元，比上个财年降低27.3%；利润为21.7亿日元，暴跌73.1%。其实无需Capcom官方发布的财报，我们就可以知道上个财年Capcom的业绩绝对是令人失望的，在该财年里，Capcom几乎没有一款能独挡一面的超大作。《怪物猎人3 tri》虽然销量超过百万，但是与Capcom全球200万套的预期值还是有一定的差距；交给海外游戏工作室开发的《黑暗虚空》与之前的《生化尖兵》一样，败得一塌糊涂。此外《失落的星球2》、《超级街头霸王Ⅳ》等多个大作的延期也注定了Capcom必须经历一个处境严峻的财年。

金融海啸爆发时，游戏产业在逆潮猛进，而当其逐渐退潮之时，却带走了游戏产业"不惧经济危机"的骄傲。5月份多家游戏厂商发布了上个财年的财报，巨额亏损的占多数，而Capcom虽然利润暴跌，但至少还在盈利。单就财报上的数字而言，Capcom的表现在行业内还不算太糟。真正的危机潜伏在这些数字之外。

在本轮主机的发展初期，Capcom无疑是日本最积极进取的第三方。其他第三方都在集体观望时，Capcom与欧美大厂一样投入巨资研发自己的次世代游戏引擎，在X360的初期就推出了《丧尸围城》、《失落的星球》等广受好评、且技术力令人刮目相看的大作。以同时期的标准，这些游戏质量上乘，所以销量迅速突破百万，及早抓住了被日本第三方们艳羡的欧美市场。问题在于，Capcom率先跳上次世代的快车后几乎就停滞不前，而欧美的一些实力级开发商在不断地将次世代游戏潜能推向极限。所以当次世代主机进入真正的成熟阶段后，Capcom的游戏在技术与设计理念上又比这些顶级厂商们落后了许多。从《使命召唤2》到《使命召唤4》的进化比硬件更新换代而实现的技术进化还要明显，从《未知海域》到《未知海域2》也有令人兴奋的进化。这些大作可以说是次世代游戏的"2.0版"，而Capcom仍然停留在"1.0"的阶段。

过去，Capcom的游戏有"二代最经典"的传统，比如《街头霸王Ⅱ》和《生化危机2》。Capcom相信他的"二代魔力"依然存在，毕竟可称为"生化危机4-2"的《生化危机5》创下了系列最高销量记录。所以Capcom充满自信地为《失落的星球2》制定了370万套的销量目标。而事实上，《生化危机5》的口碑远远不及《生化危机4》，而且玩家对该作的不满似乎随着时间的过去而越发强烈。制作人竹内润在系列核心玩家中背负着骂名，最近明确表示将不参与《生化危机6》。

在技术层面上，《生化危机5》的表现不会比同时期欧美的任何顶尖大作逊色，Capcom欠缺的是游戏设计层面上的进化。所谓"2.0版"次世代游戏是在游戏设计上的本质进化，利用新主机的性能做出过去不可能做到的游戏体验，并不是单纯的"画面更精细"、"怪物更大"。竹内润早在《生化危机5》的宣传阶段已经表示，他和他率领的团队无法超越三上真司，原因是他没有三上真司那样的魄力对游戏进行彻底变革。对作品的变革，也缺乏那种把握作品整体改革方向的火候。《失落的星球2》就是一个目标高远但实力不足以致功败垂成的游戏。从该作的规模和游戏的多样性可以看出，Capcom在很努力地为玩家制作一个高价值含量的大作，但拙劣的AI、糟糕的任务设计以及无处不在的小缺陷却毁掉了一个本来有希望成为经典的游戏。这款屡次延期的游戏最终带给玩家的仍是一个半成品。Capcom在游戏发售前将目标销量从370万套下调到220万套，可见Capcom已意识到当初构想的产品质量已无法达成。

开发次世代游戏的人才不足可能是Capcom高清游戏业务的主要瓶颈。可以说，日本游戏业的技术仍然停留在标清时代，高清游戏开发人才有限。Capcom只能通过海外工作室开发的游戏补充其高清游戏产品线，而自己开发的《失落的星球2》和《丧尸围城2》在不断延期，据说《鬼泣5》也已经外包给Ninja Theory工作室开发。但欧美工作室开发、日本公司发行的合作方式鲜有成功先例。

在欧美风光了一回之后，Capcom的海外事业重新陷入僵局，本财年Capcom将扭转局势的希望转向本土。本财年Capcom的业绩大反弹是毫无悬念的，关键并不是因为本该上财年发售的《失落的星球2》、《丧尸围城2》和《超级街头霸王Ⅳ》都移到了本财年，而是因为有《怪物猎人携带版3rd》这个超级大作。Capcom预测其本财年内可销售360万套，Enterbrain社长浜村弘一预测其最终累计销量可达500万套。加上还有《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村》等销量前景看好的游戏，Capcom本财年无论如何也会交出一份令人满意的成绩单，只是稻船敬二曾提出的海外收入占8成的目标不知何日才能实现……

附表

2010财年Capcom主要大作销量

游戏名	对应平台	日本销量	海外销量	总销量
怪物猎人携带版2nd G	PSP	90万	45万	135万
怪物猎人3 tri	Wii	115万	50万	165万
生化危机5	PS3/X360	10万	55万	65万
生化尖兵	PS3/X360	5万	65万	70万
生化危机 黑暗历代记	Wii	15万	45万	60万

Capcom的销量预测

在Capcom关于本财年的销量预测中，除了已经发售的《超级街头霸王Ⅳ》与《失落的星球2》之外，另外两款对海外市场最重要的游戏是《丧尸围城2》和《漫画英雄对Capcom3》，前者预测销量为300万，后者为200万。《超级街头霸王Ⅳ》首批出货顺利突破百万，而《漫画英雄对Capcom》在欧美向来呼声极高，新作只要能有与《街头霸王Ⅳ》相当的质量，200万的目标并非奢望。不过考虑到《失落的星球2》的处境，《丧尸围城2》的目标似乎太乐观了一些……



“解雇门”的次回合

即使没有全球媒体的鼓噪与渲染，Infinity Ward的Jason West和Vince Zampella的“解雇门”事件，也很容易被视为游戏制作者与发行商之间矛盾的一次激烈爆发。这种说法固然没错，但《新闻周刊》的老牌游戏记者N'Gai Croal却不为所动，他意味深长地表示“或许还有尚未出场的角色”。2010年4月12日，Jason West和Vince Zampella突然宣布创建Respawn Entertainment（重生娱乐），并与EA达成合作发行协议，后者也不失时机地开始炮轰Activision。这场最初由开发者维权引发的事件，逐渐转化为两家超级游戏发行商间的正面对垒。在壮大自身的同时，还能削弱竞争对手，釜底抽薪的竞争手段向来是一种充满想像力的有效策略，如今，战争才刚刚开始。

在这起复杂事件的背后，有着极为简单的行动逻辑，我们甚至可以看到一些武侠小说中司空见惯的情节：肩负血仇的Jason West和Vince Zampella率先发难，倚仗自己孔武有力的身躯，Activision坐怀不乱，回手一拳欲将对方置于死地。出人意料的是，Activision的重拳被弹了回去，两人毫发无伤，原来在其身后，有与Activision功力相当的EA在为他们输送内力。EA Games主管Frank Gibeau毫不掩饰内心的喜悦之情：“这是一个伟大发行关系的开始，（他们）毫无疑问是当前游戏产业最具才华的创意领袖，我们承诺给予充分支持，帮助他们打造下一款顶尖作品！”Respawn Entertainment名字本身就颇有些示威的味道，Vince Zampella高调宣称：“希望一切重头来过，创立一家新的制作室，打造一支开发队伍，和我们的新伙伴EA并肩战斗。”

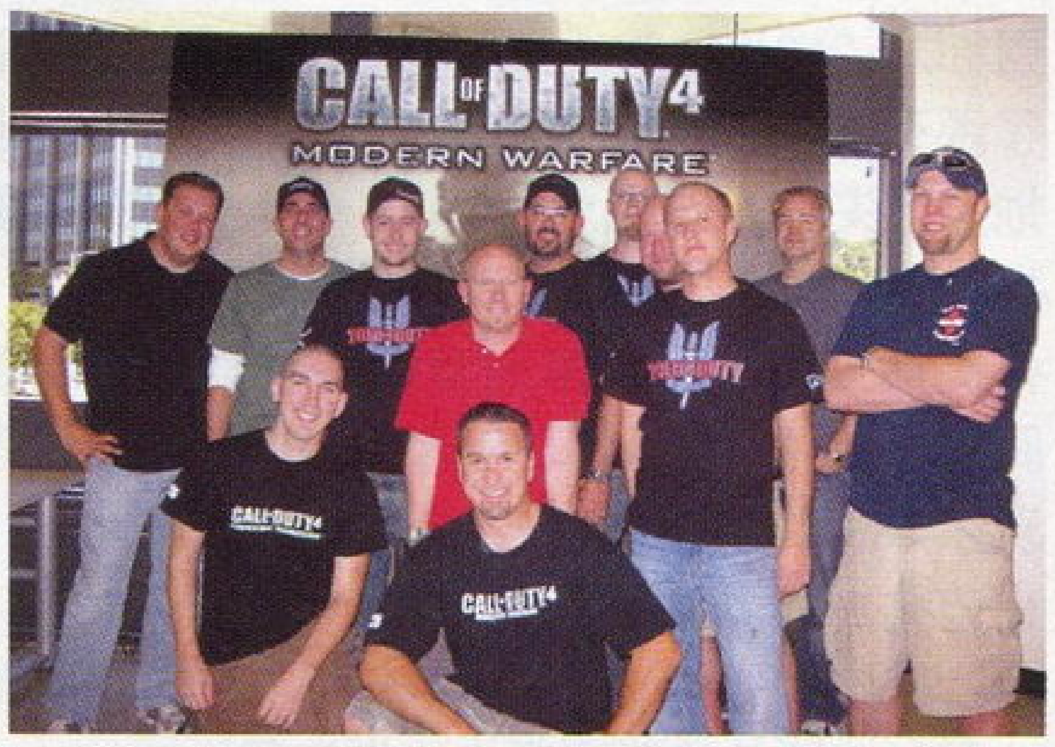
文 Delphi 编 星夜 美编 NINA

重生

当Joystiq网站的记者询问Jason West，为什么在离开Infinity Ward后，这么快就宣布新公司的动向，Jason West一脸严肃地纠正说：“我们没有离开——我们是被解雇的。”这起事件对两人的伤害显而易见，也成为他们选择新合作对象的首要指标，“我们收到了不少条件优厚的合作意向，EA Partners承诺赋予开发团队独立与自由的权限，尊重我们的开发文化，这让我们找回了以往的激情，可以全身心投入到自己喜爱的事情上。”对比EA Partners此前与Valve、Epic Games、Crytek等公司的合作模式，Respawn Entertainment不但保留了自己游戏品牌的控制权，还得到了EA数百万美元的资助，这在发行商处于绝对优势地位的游戏业是非常罕见的，“我们不想重蹈过去的覆辙，变得束手束脚，只有拥有自己作品的版权，才能真正掌控命运。”

考虑到他们以往作品势不可挡的销售业绩，EA能够放下身段，不惜血本也就不难理解了，外界真正疑惑的是，既然Activision公开指责两人私下密会EA，甚至泄露商业机密，如此高调的做法，岂不是为Activision及当前的法律诉讼留下了口实？Activision发言人在第一时间表态说：“这并不令人感到惊讶，恰恰验证了我们对两人种种不恰当行为指控的真实性。”然而，根据加州法律和相关判例规定，除了某些特种行业，竞业禁止条款在加州地区是不受法律保护的，这也是Jason West和Vince Zampella有恃无恐地同EA展开合作谈判的原因。另一方面，“解雇门”事件持续的发酵、升温，Activision成为舆论的众矢之的，其品牌形象受损变得不可避免，这种情况自然是最大竞争对手EA乐于见到的。一直以来，游戏产业的是是非非和风风雨雨，大都是残酷的商业竞争的自然延续。

EA不断为“解雇门”事件推波助澜，公司高层也不忘直接奚落自己的竞争对手，这其中最具代表性的言论，莫过于刚刚履新EA首席运营官一职的John Schappert。2007年，他离开EA加盟微软，担任Xbox Live业务副总裁，由其主持的基调演讲和X360新闻发布会，以咄咄逼人的强势风格受到微软游戏爱好者们的追捧。去年重返EA后，他的评论风格并未改变：“我不想草率对此事件出评判，但从人性角度讲，Jason West和Vince Zampella是两个非常不错的家伙，我



▲ Infinity Ward的几名核心成员。

认为他们是游戏业最具创新能力的领袖，他们的未来应该用来创造杰出的游戏体验，而不是空耗在诉讼上……这对他们不合适，对整个产业也没有好处……至于《现代战争》系列，我不知道它的未来会怎样，会发生什么变化，但对这部伟大作品而言，不好的事情的确发生了。”

为了扭转不利态势，Activision试图通过“《现代战争2》DLC在XBL首周销量达到250万套”的新闻，转移外界的注意力，对此，EA的宣传主管Jeff Brown讥讽说：“这就好像是在宣布，他们上个月开枪击中的那匹赛马，又为其赢得了一座桂冠。”尽管如此，Respawn Entertainment并非是建立在复仇的信念之上，Jason West坦言，诉讼将由律师全权处理，不想太过纠缠之前发生的事情，现在他们正在开足马力招聘，吸引业界的顶尖人才加盟，然后全力以赴的投入到工作之中。对于自己的首个游戏项目，Jason West将其形容为“夏季档期的鸿篇巨制”，有趣的是，Respawn Entertainment选址在加州小城恩西诺，这里是摇滚巨星迈克尔·杰克逊的家乡。

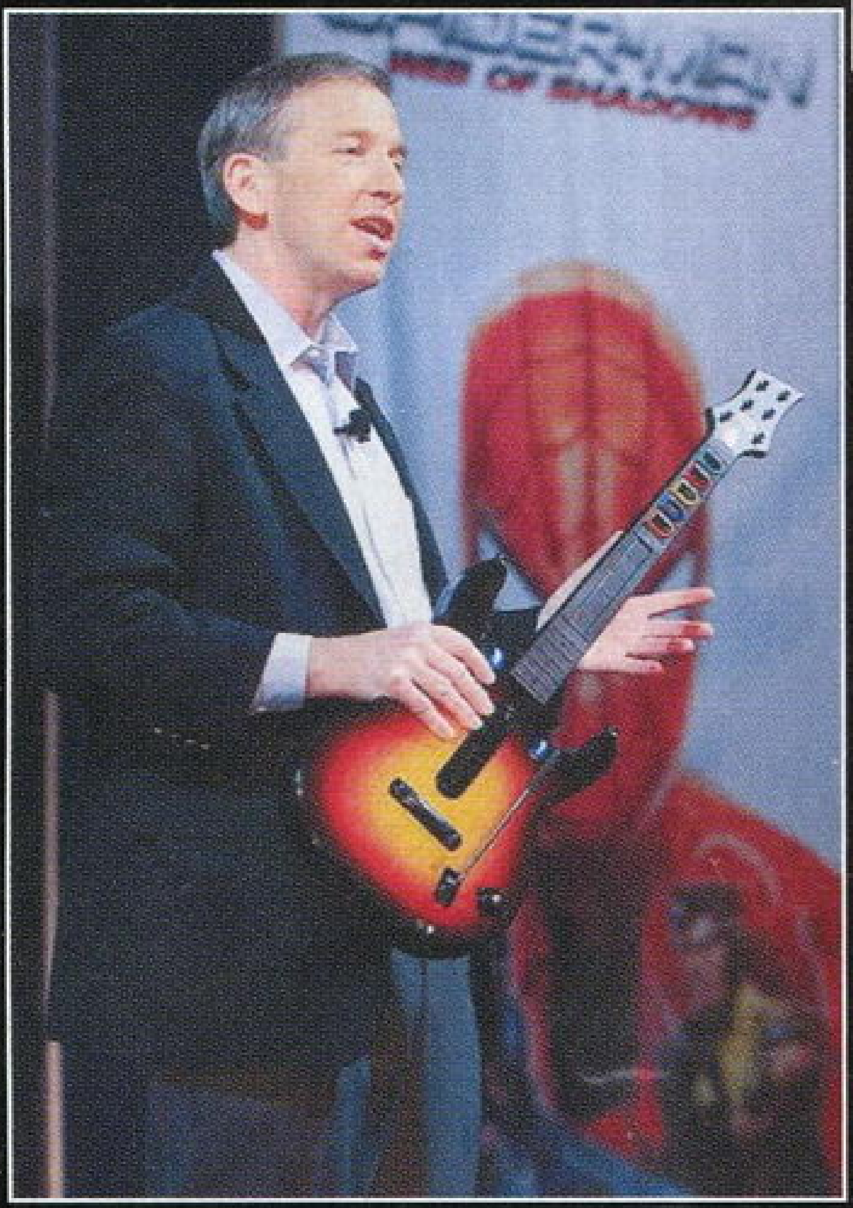
内战正酣

Insomniac Games的多人游戏设计主管Jake Biegel在Infinity Ward有不少朋友，“我为他们的处境感到担忧，给每个人都打去了电话，问他们到底发生了什么，他们一遍遍的告诉我，像我这样为一家独立的游戏开发商工作，是多么幸福的事情。” 与Infinity Ward过从甚密的顽皮狗副总裁伊万·威尔斯则表示，希望人们将关注焦点放在开发者的工作环境和权益上，而不是一味盯着事件中那些戏剧性的情况。此时，焦头烂额的Activision并未束手就擒，而是采取了多项措施，意图挽回局面——虽然它们的实际效果并不尽如人意。在公司权力架构上，分管Activision游戏发行业务的Mike Griffith提前卸任CEO，获得了Activision副主席的“虚职”，年薪超过25万美元，还有相应的期权待遇，收入方面基本与过去持平。

当年，Mike Griffith力主开拓新兴的音乐游戏市场，并成功地将《使命召唤》打造成Activision的金字招牌，如今Activision贵为第三方游戏霸主，Mike Griffith自然功不可没，然而遗憾的是，在其职业生涯暮年遭遇Infinity Ward“解雇门”事件，多年来的努力付之东流，过去积累的声名也毁于一旦。此外，Activision试图通过奖金和晋升计划，来稳定Infinity Ward的开发团队，然而，饼画得再大，也解决不了眼前的饥饿，信任危机始终没有解除，大批对Activision失去信任和尊重的员工选择了离开。外界认为，Activision的管理层自我感觉良好，错误判断“解雇门”事件不会继续恶化，公司首席执行官Thomas Tippl乐观的表示：“项目获得成功，开发团队可以获得比其他地方更多的奖金，我们为员工们支付了数百万美元的报酬，为他们提供了一个真正双赢的机会，我们会像过去那样继续吸引开发天才的加盟。”

然而事与愿违，Activision社区站点经理Dan Amrich的傲慢回复，再次激怒了不少当事人。Activision决定将《现代战争2》的奖金重新分配给选择留下的员工，“Vince和Jason能获得大量奖金，现在这笔钱会重新分配给Infinity Ward的成员，那些不会窃取公司秘密的员工。”谈及Infinity Ward的未来，Dan Amrich再次强调了金钱的力量，“Infinity Ward的公司文化或许会在未来几个月或几年间发生改变，但我们认为这种改变也蕴含着巨大的机遇，我们作出了相似的决定：坚持既定方针并且不惧怕变革，不要忘记，那些坚持Infinity Ward应该作出改变的人们，也是一直为《现代战争》系列倾注心血的人，为此，他们能够得到的奖金数目将远远超过自己的预期。”

上述表态，不仅将Infinity Ward离职和选择留下的员工放在了完全对立的位置，而且Activision挥舞着支票薄，“顺我者昌”的生硬做法，以及拒绝支付离职员工奖金的决定，无一不令人心寒。一名不愿透露姓名的Infinity Ward员工向媒体透露，目前团队内部士气低落，《现代战争3》项目陷于停摆，“Infinity Ward正在死去，太多的老员工都作出了离开的决定。”在外界看来，Infinity Ward应该不会那么轻易的死亡，但是这个天才开发组是否还有足够魅力指引产业未来，这的确是一个巨大的疑问。即使如此，Activision首席执行官Thomas Tippl依然信心十足的鼓吹着：“我们对待自己的员工非常好，我们有最佳的独立制作室商业模型，提供给员工宽泛的开发权限，帮助他们更好的聚焦游戏开发工作。”话音未落，Activision就迎来了公司历史上最为难堪的时刻。


▲卸任的Activision首席执行官Mike Griffith。

重回起跑线

Jason West强调“我们不会去Infinity Ward拉人”，但从实际结果看，他们没有这么做的惟一原因是：根本不需要。4月15日，分别担任Infinity Ward动画主管和角色设计主管的Mark Grigsby和Paul Messerly自愿加盟Respawn Entertainment，后者是Infinity Ward最早的一批员工之一。此后，陆续有9人主动投奔他们昔日的顶头上司的新公司，其中大多是程序主管、美术主管等Infinity Ward的核心成员。截止到4月27日，共有26名员工宣布离开Infinity Ward，这间公司还在持续性地失血……随后，38名Infinity Ward的员工集体起诉Activision，指控公司违反合同和加州劳工法，拒绝支付他们应得的奖金，包括2009财年到2010年第一财季尚未支付的《现代战争2》的奖金分红，仅在2009年年内，《现代战争2》就创造了11亿美元的巨额收入。



▲Activision首席运营官Thomas Tippl（左）与Bungie主席Harold Ryan合影。

这些Infinity Ward的员工委托加州著名律所Wyman & Isaacs LLP应诉，他们的代理律师Bruce Isaacs表示：“Activision拖欠我的代理人奖金数额在7500万至1亿2千万美元之间，他们扣下这笔奖金，强迫我的代理人留在Infinity Ward，以便完成《现代战争3》的开发，而我的代理人们并不想这么做，他们理应拿到这些奖金。” Activision则措辞强烈地回应：“他们的指控毫无法律根据，任何时候采取的奖金分配措施都符合公司和法律的相关规定，我们期待法庭公正的判决，证明我们的作法是完全正确的。值得一提的是，在38名原告中，有10余人目前依然留在Infinity Ward工作，这对试图让Infinity Ward重回正轨的Activision而言，无疑是一次沉重的打击。

无论是Jason West，还是Activision，他们当前主要的精力投放方向都是游戏领域，双方的官司将在6月份首次开庭，而这场不期而至的集体诉讼，不但将局面搅得愈发复杂，而且可能会产生一系列的连锁反应。吞下自酿苦果的Bobby Kotick不会忘记，当年EA首席执行官Larry Probst，正是因为部分员工发起对自己公司的集体诉讼，最终被公司股东投下了不信任票。在很大程度上，下半财年发售的《星际争霸2》、《魔兽世界 大灾变》以及《使命召唤 黑暗行动》三款巨作的市场表现，将直接证明Bobby Kotick是否具备足够资本继续执掌Activision，而Infinity Ward的意外陷落，也为EA的《荣誉勋章》崛起提供了千载难逢的机会。

当然，Activision近来收到的并非全是坏消息，与Bungie签署的十年合作协议就令人振奋。游戏业的市场格局如同天气般变化无常，一家大公司会在某个时期陷入低谷，也会在另一个时期触底反弹，市场的激烈竞争、庞大的投资规模加上成功商业模式被竞相模仿，大公司间的技术和产品优势在无形中被缩小了，没有一劳永逸的成功战略，如同没有常胜不败的游戏作品。纵观过去十余年，无论是Activision，还是EA，都犯过类似的错误，也同样做出过正确而充满勇气的决定，但如果一家公司不能做到践信重诺，尊重开发者的个体价值，那么今日的一幕，势必还会重演。

潜龙谍影世界巡回之旅

香港站现场直击

文：晴天

为了给4月29日发售的PSP游戏《潜龙谍影 和平行者》（以下简称《MGS PW》）造势，小岛秀夫和新川洋司两位负责本作的大腕级人物在游戏发售当天就展开了“潜龙谍影 世界巡回之旅 2010”（METAL GEAR SOLID WORLD TOUR 2010）的活动，与全球喜爱系列作品的玩家进行近距离接触。很高兴这次在SCEH（Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited）的邀请下，晴天作为《游戏机实用技术》的代表亲自前往了本次活动亚洲地区的最后一站——香港，参加了媒体访问和玩家互动的相关活动。没有机会亲临现场的读者，现在不如就跟随我们的镜头一起去感受一下现场的热烈气氛吧！



▲很有喜感的一张照片，大家请注意右边的新川洋司先生！

★AM 10：30

因为媒体访问环节会先于现场活动开始，所以在接到香港方面的通知后，为了避免路途中出现拥堵的情况，晴天和其他几位同事早上9点便按照预定行程出发，而到达目的地后距离媒体访问活动开始还有1个多小时……到达活动现场后除了看到官方已经搭好的活动舞台，以及正在上面进行排练的舞蹈演员外，周围并没有发现太多玩家的踪影，之后向旁边的工作人员咨询后才得知，今天的现场活动只有排队拿到号码牌的前200名玩家才能参与抽奖环节并获得小岛秀夫和新川洋司的亲笔签名，但放号据说早在9点之前就被等候已久的玩家一抢而空，现在他们都在外面广场的走廊下等候，希望当小岛秀夫等人到达活动现场后能够第一时间看到心目中的偶像！

★PM 1：00

按照规定时间来到媒体集合地点后，在SCEH公关人员Jessie的带领下，晴天跟随近30名媒体记者来到了一间小会议室内，这应该算是自己最近距离的一次看到小岛秀夫和新川洋司先生了（上次去TGS采访在Konami的展台活动中见过一次，不过自己很快便被淹没在了围观的FANS中－　－b），我们之间的直线距离应该只有3米不到。在亲切地与大家简单打过招呼后，主持人便开始要求媒体进行提问，而整个采访过程中所有媒体的闪光灯也几乎没有从小岛和新川先生的身上移开过，早已习惯了这种场面的两人更是会在另一个人回答问题时和周围的媒体记者做一些简单的互动，20多分钟的采访结束后，晴天还真是捕捉到了不少有趣的搞怪镜头（笑）。



▲采访结束后才进入真正的媒体拍照时间，面对大家的热情，两人都显得非常开心。

媒体专访问题

Q：请问小岛先生这次为什么会与水树奈奈小姐进行合作呢？你对她的印象如何？

小岛：大家都知道水树奈奈小姐是在歌唱和表演方面都很有实力的人气声优，而我的儿子也很喜欢动画，恰恰他又是水树小姐的FANS，所以他就不遗余力地向我推荐，甚至还特意把水树奈奈的CD拿给我听。当听完后我确实觉得水树小姐确实还蛮适合的（笑），于是就正式邀请了她担任游戏中帕兹（PAZ）的配音并演唱了主题曲。

Q：请问“《潜龙谍影》系列”中哪一名角色给新川先生留下了最深刻的印象呢？人物设计方面有没有让你最满意的角色呢？

新川：要说印象最深刻的，当然是斯内克了。因为在游戏的制作过程中需要经常绘制与他相关的作品，所以慢慢地也就更加喜欢了。



▲会议室的出口完全被后来的媒体堵得死死的，还好晴天进去得比较早，找到了后排正中间一个正对的绝佳位置。

Q：请问小岛先生创作《MGS PW》的动机是什么？为什么会选择PSP而非PS3呢？

小岛：其实“《MGS》系列”都到现在已经有20年的历史了，那些从初代就开始支持的玩家群体年龄也跟随着《MGS》慢慢长大，所以这次我就希望能把《MGS》带给新一代的年轻玩家们，让他们也来了解《MGS》的魅力。再加上在日本，PSP主要的玩家群体正是集中在这些年轻玩家，所以这也成为了选择PSP的主要原因。另外目前的家用游戏主要分为像PSP这样的便携式平台，以及像PS3这样的家庭式平台，而我自己也希望以后能有一个让玩家们在家庭娱乐之余，外出时也能继续享受游戏乐趣的平台，所以本作最终就决定在更方便携带的PSP平台上推出了。

Q：Square Enix的野村哲也先生本身也是插画师出身，不过近年还兼任游戏制作人，请问同样身为插画师的新川先生，有没有考虑过创作一款属于自己的游戏呢？

新川：在空闲的时候，当然也考虑过自己是否应该也制作一款属于自己的游戏，不过现在对自己而言，如果真要制作一款游戏，一定也希望做出一款比《MGS》更好的游戏吧（笑），所以这个目标对自己来说确实有点太高了，实在是一个很大的挑战啊。

小岛：恩，我也希望新川他能接受这个挑战，因此我会和野村先生一起说服他的，希望他将来也能制作属于自己的游戏（笑）。

Q：“《MGS》系列”可以说是首创了“潜入”的玩法，不过现在同类型的游戏也渐渐普及，越来越多游戏中也开始加入这种元素，请问小岛先生对现在其他一些潜入类动作游戏有什么看法呢？

小岛：其实我也不是很清楚其他的潜入类游戏是不是参考了《MGS》，但看到自己的“潜入”元素如今竟有这么多人认可，而潜入类游戏的元素也在越来越多的游戏中出现，我还真挺光荣和高兴的。

Q：相比前作，请问新川先生觉得《MGS PW》在美术制作上有什么独特之处呢？

新川：前作（《MGS4》）是在PS3平台推出的，大家也知道PS3是一个很强大的平台，所以当时我们就用了大量时间去追求画质以及各种细节。本作中我们同样参考了制作《MGS4》时的经验，花了许多心思力求在PSP上能最大限度地展示出最好的画面给所有的玩家。

Q：小岛先生认为本作中最难去描绘个性的角色是哪一位呢？给你最深刻印象的又是哪一位呢？

小岛：这个我想应该是后期出现的奇爱（Stragelove）吧，她的形象无论是现今的动画、电影、还是游戏作品中都很少有，因此想要让这种性格怪异的角色通过游戏的剧情令玩家们喜欢上她，在她的形象刻画时的确也下了不少功夫（笑）。至于印象最深的角色我想应该是米勒（Miller），尽管这个与斯内克一起行动的战友看起来不是很强，或者说是比较柔弱吧，但这类角色最终总会带领他们走向胜利，而且米勒在日本也

★PM 2：00

作为媒体在玩家活动的时间也是有福利的，那就是可以在距离活动舞台最近的地方进行拍摄工作。官方很有心地为小岛和新川先生安排了一个“从天而降”的登场方式（乘坐观光电梯从上方直接到达活动所在的楼层），而现场等待已久的FANS此时也早已按耐不住积蓄已久的热情，在现场主持人将气氛调动起来后，随着一阵阵“Kojima”、“Shinkawa”的欢呼声，两人快步跑上舞台，用“标准”的粤语向现场的观众问好，接着进行现场问题和抽奖的互动环节。

抽奖环节的礼品绝对是很多FANS的怨念物：印有“METAL GEAR SOLID WORLD TOUR 2010”活动时间和地点限量T恤、MGS主题PSP收纳包、《MGS4》资料设定集、MGS主题耳机、由主创人员签名的限量版MGS模型和《MGS PW》限定版套装。这时晴天旁边的不少媒体同行都在窃窃私语，不知道是不是他们也想趁机谋取一些福利。



▲上台领奖的玩家中不乏个性派，这不，一位顶着纸箱的玩家就吸引了全场人的眼球，大家应该都知道箱子上的图案是什么吧？

颇受玩家的欢迎呢。

Q：新川老师这种水墨跟素描混合的插画风格，已经成为“《MGS》系列”及老师的特点之一。是什么原因让老师选用了这个作画风格呢？

新川：其实小时候自己就已经很喜欢画画了，铅笔也好、圆珠笔也好、毛笔也好，曾经都试过各种方式去绘画，但要说最适合自己的风格应该还是水墨。当然郑问这位台湾的漫画家也让我得到了很大的启发，当时在日本看到他发行的作品就觉得很震惊，他的水墨风格漫画居然会有这种效果，随后就想到这会是一个不错的方向，就一直按照自己的想法坚持了下来。

Q：小岛先生曾参与过很多MGS相关的游戏，是什么原因驱使你继续制作“《MGS》系列”作品的呢？制作MGS的时候有没有遇到什么阻碍？

小岛：其实我是一个很容易厌倦的人，很不擅长持续去做一件事情，不过MGS却一做就是20年，而斯内克的这20年就像和自己重叠了一样，不由觉得MGS已经成为了我自己的“终生事业”。至于阻碍从最初的《MGS》就一直存在，不过随着自己和周围环境的变化，这面墙也发生了改变，例如过去作为游戏制作人我只需要考虑如何把游戏做得更好，但现在我还需要考虑如何让这款游戏在全世界获得好成绩，这时候我就要权衡某些内容放进游戏后会不会有好效果，如此一来遇到的困难也随之增加了。

现场互动问题

Q：请问小岛先生将《MGS》的最新作带到PSP平台有什么好处呢？

小岛：这个主要考虑到了PSP的便携性，因为这样玩家就可以全天24小时、随时随地跟朋友一起游戏了。

Q：请新川先生谈谈创作《MGS PW》的插图及画面的特点？

新川：相比上一作的PS3平台，PSP性能表现自然是低了一截，不过正因为发现了平台条件的差异，我们的美术部门在制作时才会以拉近两者间的差距为目标尽量地去强化游戏画面。

Q：能否请小岛先生谈谈在开发《MGS PW》期间遇到的趣事？

小岛：PSP虽然是一台掌机，但是它的开发机就像《新世纪福音战士》里背后装有电缆的机器人一样，后面连接着一根粗粗的黑线，所以工作的时候总感觉场面会怪怪的。到了游戏调试的后期，我们整个团队还试过人手一台开发机去乘坐在东京的JR山手线，一边旋转一边进行测试（JR山手线的轨道以东京都为圆心环绕运行），把旁边的旅客都看到傻眼了（笑）。

Q：新川先生在创作《MGS PW》时，有没有想过加入什么不同的新元素呢？

新川：刚才我也说过，由于PSP与PS3的硬件环境存在差距，所以制作的时候我们会加强游戏的故事性，以及让大家可以持续游戏的内容。画面方面需要尽量配合PSP来呈现最高的素质，另外我们还在游戏中放进许多隐藏内容，让大家的游戏过程变得更加有趣。

Q：为什么会想到与《怪物猎人》以及《刺客信条》合作呢？

小岛：其实我与Capcom“《怪物猎人》系列”制作小组的成员一直都有交情，所以我也会经常拜访他们，合作的想法早在5年前就与他们沟通过了，现在伴随《MGS PW》的开发，5年后的现在才终于有机会将梦想变成现实。与《刺客信条》的合作严格算起来已经是第二次了，与其说是想让“游戏卖得更好”这些商业原因，不如说是出于我们与蒙特利尔工作室（《刺客信条》制作小组）的交情吧！

Q：新川先生擅长玩《MGS PW》吗？

新川：在游戏发售前的最后测试阶段，两个月的时间我几乎一直在玩《MGS PW》，所以自己应该算是很厉害了吧，所有任务我都拿到了S级的评价（笑）。另外在测试对战部分时，我也经常和小岛监督一起切磋，因为经常把他干掉而挨骂。

小岛：这个输的原因其实是因为我大部分时间都是在测试单人模式而已，我也是很强的，只是暂时还没适应对战模式而已。

★PM 3：00

整个现场活动最后的环节就是为200名领到号码牌的玩家签名，期间晴天也特别抓拍到了一些有趣的签名物品，大家是不是也觉得很有创意呢？



▲上次错过了《MSG4》的签名版主机，赶快用最新的薄型主机补回来。

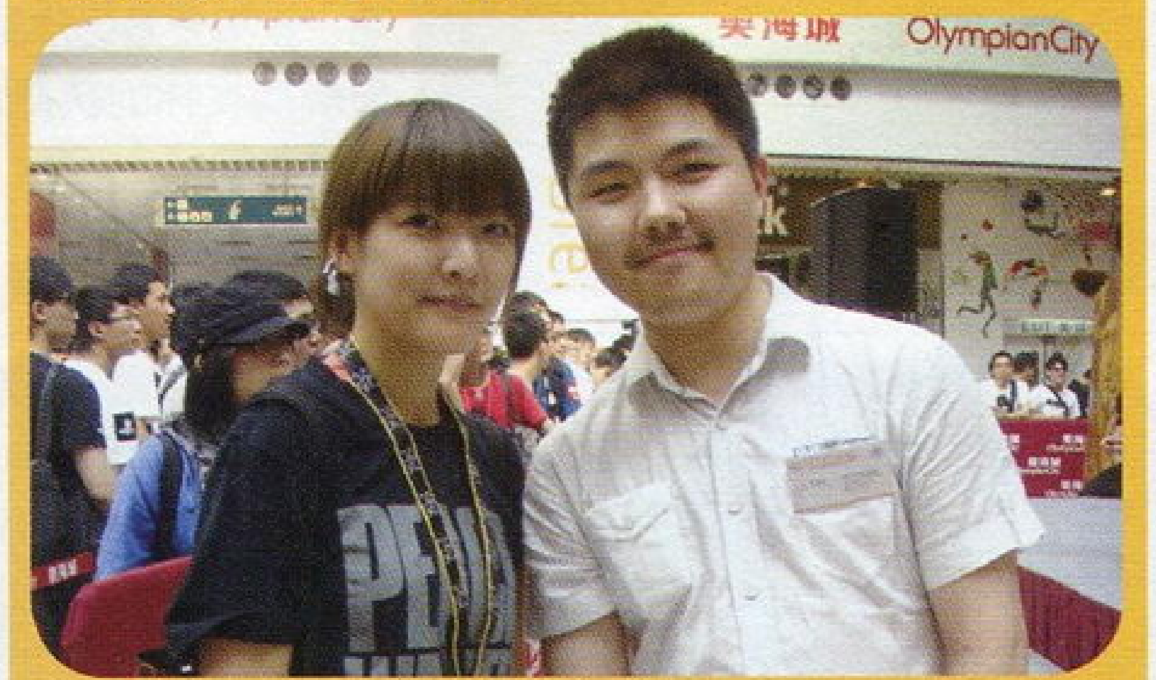

▲刚才那位老兄的箱子只能站起来签名才行。



■有爱玩家自制的《MGS PW》主题拼图，精美程度让小岛先生也连声称赞。

后记

因为是第一次接下采访任务，所以在这里晴天也要特别感谢SCEH对杂志社的大力支持，以及官方公关部Jessie小姐的全程照顾。希望下次还能有机会与各位玩家分享更多精彩活动的见闻，咱们下次见！



▲离开活动现场前与Jessie小姐的合影。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 4 月 12 日～2010 年 4 月 18 日

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	销量	平台
1	新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■2009 年 12 月 3 日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 32108 套 ◆累计 3548056 套	Wii
2	朋友聚集 トモタチコレクション	■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆本周 20883 套 ◆累计 3110984 套	NDS
3	职棒魂 2010 プロ野球スピリッツ 2010	■2010 年 4 月 1 日发售 ■Konami ■体育	◆本周 20880 套 ◆累计 102733 套	PSP
4	职棒魂 2010 プロ野球スピリッツ 2010	■2010 年 4 月 1 日发售 ■Konami ■体育	◆本周 19104 套 ◆累计 106864 套	PS3

5 北斗无双 PS3

上周 2 位

北斗无双

■Koei ■2010 年 3 月 25 日发售■动作■ 7900 日元



游戏的成功之处在于兼顾到了传统“《无双》系列”玩家和漫画原著 FANS 两类不同的受众群体，通过“传说篇”和“幻斗篇”两种截然不同的过关体验来丰富游戏的内容。除了不同角色各自的招式大部分都忠实于原著外，经典的下载服装相信也能唤起玩家曾经的美好记忆。

本周：18 866 套　累计：510 052 套

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	销量	平台
6	口袋妖怪突击队 光之轨迹 ポケモンレンジャー 光の軌迹	■2010 年 3 月 6 日发售 ■Nintendo ■动作冒险	◆本周 15961 套 ◆累计 396498 套	NDS

7 英雄不再 英雄们的乐园 PS3

NEW

NO MORE HEROES 英雄たちの乐园

■MMV ■2010 年 4 月 15 日发售■动作■ 5800 日元



游戏的画面较 Wii 版有明显提升，而用按键替代体感操作在游戏强度上也低了一大截，更容易让人享受到虐杀敌人的快感。可惜冗长的读盘时间、别扭的视角、时不时出现的 BUG 使原本有趣的流程大打折扣，能够坚持到最后的玩家必须拥有足够的耐心才行。

本周：15 763 套　累计：15 763 套

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	销量	平台
8 (NEW)	英雄不再 英雄们的乐园 NO MORE HEROES 英雄たちの乐园	■2010 年 4 月 15 日发售 ■MMV ■动作	◆本周 15153 套 ◆累计 15153 套	X360
9	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■2009 年 10 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 14685 套 ◆累计 1829307 套	Wii

10 如龙 4 传说的继承者 PS3

NEW

龙が如く 4 传说を継ぐもの

■SEGA ■2010 年 3 月 18 日发售■动作冒险■ 7800 日元



虽然游戏的很多素材都照搬前作，但是用四名主角的视点来叙述故事这一点，就值得肯定游戏在剧情的编排上的确下了很大的功夫。丰富的迷你游戏、收集要素仍然是谋杀玩家时间的罪魁祸首，大幅降低奖杯的获得难度对于部分玩家来说也是一个好消息。

本周：11 094 套　累计：529 977 套

本周的新作数量较前周虽然有明显上升，但是由于缺乏拥有号召力的作品，上榜作品还是以已发售的人气作品为主。惟一上榜的新作《英雄不再 英雄们的乐园》意外地凭借双版本占据了两个席位，《北斗无双》则在发售四周后突破 50 万销量，成为了“《无双》系列”在次世代主机上发售后最快取得该成绩的作品。硬件方面，PS3 在发售 3 年零 6 个月后突破 500 万台的销量，其今年第一季度的销售成绩也远远好于去年的同时期。

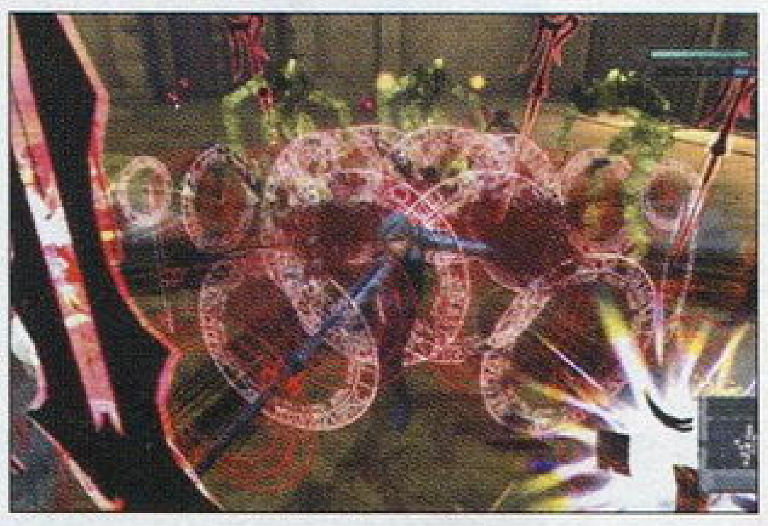
2010 年 4 月 19 日～2010 年 4 月 25 日

1 尼尔 伪装者 PS3

NEW

ニーア レプリカント

■Square Enix ■2010 年 4 月 22 日发售■动作角色扮演■ 7800 日元



游戏的优缺点都非常明显，粗糙的画面、别扭的视角和人物诡异的跳跃动作常常会让人哭笑不得，但充满魄力的 BOSS 战和浑然天成的音乐还是能让人慢慢摸索到游戏的乐趣所在。多结局的设定表面上看平平无奇，但却暗藏强制删除存档的可能，因此达成结局的顺序很有考究。

本周：60 174 套　累计：60 174 套

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	销量	平台
2	新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■2009 年 12 月 3 日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 28757 套 ◆累计 3576813 套	Wii

3 东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭 PSP

NEW

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭

■Atlus ■2010 年 4 月 22 日发售■角色扮演■ 5980 日元



游戏最大的特色就是将日本古代的神怪要素融入到了平凡的学园生活，玩家需要在探索部分与同伴发展不同的剧情并根据选项来提升好感度，冒险部分则需要在主视角的迷宫中合理利用 AP 进行解谜或战斗。充分考虑敌人的属性和弱点是战斗的诀窍，看似简单却极富策略性。

本周：21 953 套　累计：21 953 套

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	销量	平台
4	朋友聚集 トモタチコレクション	■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆本周 19681 套 ◆累计 3130665 套	NDS

5 伊苏 法尔加纳的誓言 PSP

NEW

イース－フェルガナの誓い－

■Falcom ■2010 年 4 月 22 日发售■动作角色扮演■ 4800 日元



系列又一款从 PC 移植到 PSP 的作品，保留了前作颇受好评的旋风跳等要素，并追加了全新的“爆发模式”，使游戏战斗的流畅程度和观赏性大大提高。重新绘制的 CG、全程语音都是老玩家再次体验本作的理由，“记录继承”的设定也使挑战高难度成为可能。

本周：16 167 套　累计：16 167 套

排名	游戏	发售 / 厂商 / 类型	销量	平台
6	职棒魂 2010 プロ野球スピリッツ 2010	■2010 年 4 月 1 日发售 ■Konami ■体育	◆本周 15607 套 ◆累计 118340 套	PSP
7	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■2009 年 10 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 15217 套 ◆累计 1844524 套	Wii
8	马里奥赛车 Wii マリオカート Wii	■2008 年 4 月 10 日发售 ■Nintendo ■竞速	◆本周 13671 套 ◆累计 2632339 套	Wii
9 (NEW)	上古卷轴IV 年度版 The Elder Scrolls IV: オブリビオン Game of the Year Edition	■2010 年 4 月 22 日发售 ■bethsoft ■角色扮演	◆本周 12479 套 ◆累计 12479 套	PS3
10	口袋妖怪突击队 光之轨迹 ポケモンレンジャー 光の軌迹	■2010 年 3 月 6 日发售 ■Nintendo ■动作冒险	◆本周 12408 套 ◆累计 408906 套	NDS

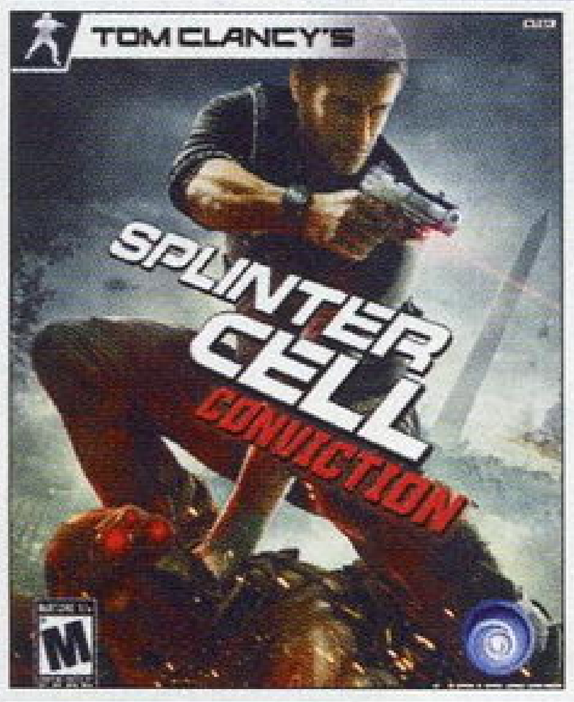
本周上榜新作中《尼尔 伪装者》因为 Square Enix 很久未在次世代主机上发售新作而成为话题，消化率达到 93% 以上，大大超出很多玩家的预期；《马里奥赛车 Wii》从上周 15 位跃升到第 8 位，主要原因是任天堂邀请人气偶像为本作录制了新的宣传广告，再加上去年年末和今年年初很多玩家都因为《新超级马里奥兄弟 Wii》购入了 Wii 主机，所以强调联机同乐的本作自然也成为了他们选择的首要目标。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 4 月 11 日～ 2010 年 4 月 17 日



1 分裂细胞 断罪 X360

Tom Clancy's Splinter Cell:Conviction

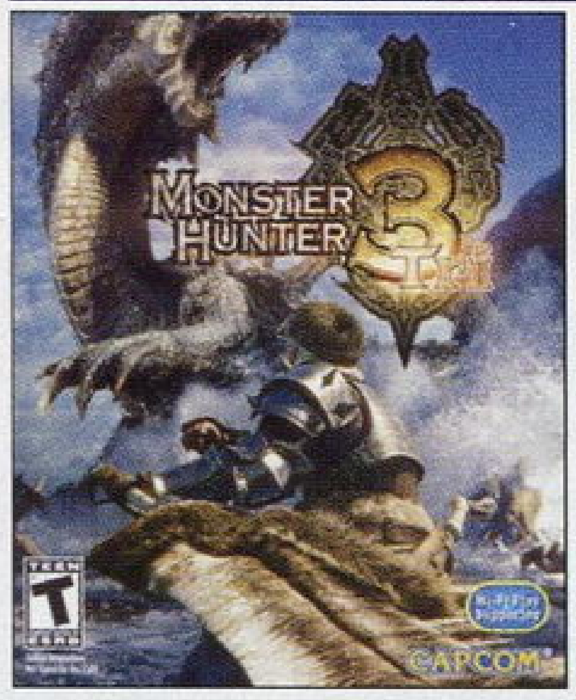
■ Ubisoft ■ 2010 年 4 月 13 日发售■动作■上周排位：－

游戏的单人模式无论是剧情还是气氛营造都非常到位，完成任务的过程既紧张又刺激。和单人模式经常不得已和敌人正面交火相比，双人联机模式的内容其实才能更好地体现出系列“潜入玩法”的精髓，除了所有关卡都是重新设计外，独有的追加剧情还能对单人故事进行补完。

本周：375 015 套　累计：375 015 套

排名	游戏	信息	销量	机种
2	口袋妖怪 心之金 · 魂之银 Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version	■ Nintendo ■ 2010 年 3 月 14 日发售 ■角色扮演■上周排位：1	◆本周 127294 套 ◆累计 1902281 套	NDS
3	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■ Nintendo ■ 2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 93711 套 ◆累计 5178532 套	Wii
4	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■ Nintendo ■ 2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：3	◆本周 90476 套 ◆累计 6373653 套	Wii
5	战神III God of War III	■ SCE ■ 2010 年 3 月 16 日发售 ■动作■上周排位：4	◆本周 68562 套 ◆累计 1288973 套	PS3
6	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■ Nintendo ■ 2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：6	◆本周 67772 套 ◆累计 6233827 套	Wii
7	跳舞吧 Just Dance	■ Ubisoft ■ 2009 年 11 月 17 日发售 ■音乐■上周排位：8	◆本周 66015 套 ◆累计 1066273 套	Wii
8	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■ Activision ■ 2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：5	◆本周 63280 套 ◆累计 7137897 套	X360
9	横行霸道 自由城轶事 Grand Theft Auto:Episodes from Liberty City	■ Take－Two ■ 2010 年 4 月 13 日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 59309 套 ◆累计 59309 套	PS3
10	刺客信条 II Assassin's Creed II	■ Ubisoft ■ 2009 年 11 月 17 日发售 ■动作■上周排位：7	◆本周 52348 套 ◆累计 1585935 套	PS3

2010 年 4 月 18 日～ 2010 年 4 月 24 日



1 怪物猎人 3 tri Wii

Monster Hunter Tri

■ Capcom ■ 2010 年 4 月 20 日发售■动作■上周排位：－

大量新追加的怪物和独特的攻击方式是让欧美玩家赞叹不已的地方，尤其是新的水战区域更能体验到和以往完全不同的战斗感觉。充实的联机任务是让玩家持续游戏的最大动力，但由于 Wii 的网络条件并不完善，经常会出现掉线或长时间等待的情况，严重影响游戏的流畅度。

本周：110 897 套　累计：110 897 套

排名	游戏	信息	销量	机种
2	口袋妖怪 心之金 · 魂之银 Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version	■ Nintendo ■ 2010 年 3 月 14 日发售 ■角色扮演■上周排位：2	◆本周 104466 套 ◆累计 2006747 套	NDS
3	分裂细胞 断罪 Tom Clancy's Splinter Cell:Conviction	■ Ubisoft ■ 2010 年 4 月 13 日发售 ■动作■上周排位：1	◆本周 98435 套 ◆累计 473450 套	X360
4	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■ Nintendo ■ 2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：4	◆本周 77703 套 ◆累计 6451356 套	Wii
5	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■ Nintendo ■ 2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：3	◆本周 57819 套 ◆累计 5236351 套	Wii
6	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■ Activision ■ 2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：8	◆本周 56321 套 ◆累计 7194218 套	X360
7	战神III God of War III	■ SCE ■ 2010 年 3 月 16 日发售 ■动作■上周排位：5	◆本周 55635 套 ◆累计 1344608 套	PS3
8	战地 恶人连 2 Battlefield:Bad Company 2	■ EA ■ 2010 年 3 月 2 日发售 ■主视角射击■上周排位：－	◆本周 48871 套 ◆累计 1339893 套	X360
9	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■ Activision ■ 2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：－	◆本周 43490 套 ◆累计 4067884 套	PS3
10	小小大星球 LittleBigPlanet	■ SCE ■ 2000 年 10 月 28 日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 38469 套 ◆累计 1590948 套	X360

新作打榜

日本游戏市场的大量新作都集中在了 4 月下旬推出，其中还很难得地能够看到多款 X360 新作的身影，表明目前 X360 在日本市场也不再仅仅局限于 RPG 领域寻找突破口，而是采用多元化的精品路线吸引更多的玩家。相比之下美国游戏市场就要惨淡很多，两周榜单 10 ～ 50 位中竟然没有一款新作，反倒是以往的很多老游戏趁这个空档再次受到追捧，其中不乏发售多时的 PS3 经典作品。

日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 4 月 12 日～ 2010 年 4 月 18 日			
17	PSP	苍黑之楔 绯色的欠片 3 携带版	2010.4.15
19	PS2	四叶草国的爱丽丝	2010.4.15
36	Wii	海贼王 无尽巡游 第一章 随波摇摆的秘宝	2010.2.25
44	NDS	鲁邦三世 史上最大头脑战	2010.2.11
47	Wii	桃太郎电铁 2010 战国 · 维新英雄大集合之卷	2009.11.26
2010 年 4 月 19 日～ 2010 年 4 月 25 日			
11	X360	尼尔 完全形态	2010.4.22
15	X360	决心 生死与共 EXTRA	2010.4.22
17	Wii	海贼王 无尽巡游 第二章 觉醒的勇者 廉价版	2010.4.22
19	X360	上古卷轴 IV 年度版	2010.4.22
25	PSP	向日葵 天空鹅卵石 携带版	2010.4.22

游戏主要讲述在小白兔的引导下，爱丽丝来到了四叶草王国与多名男子展开的爱情故事。和之前推出的 PSP 版不同，游戏将每名男性角色的故事都进行了多处改动，以求带给玩家新鲜感并突出角色的个性刻画。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 4 月 11 日～ 2010 年 4 月 17 日			
24	NDS	马里奥赛车 DS	2005.11.14
26	NDS	新超级马里奥兄弟	2006.5.15
29	PS3	使命召唤 4 现代战争	2007.11.5
36	PS3	潜龙谍影 4 爱国者之枪	2008.6.12
49	Wii	使命召唤 3	2006.11.14
2010 年 4 月 18 日～ 2010 年 4 月 24 日			
22	Wii	第一次的 Wii	2007.2.12
32	PS3	未知海域 2 纵横贼道	2009.10.13
41	PS3	索尼克经典合集	2009.2.10
44	Wii	游戏聚会 3	2009.10.6
49	X360	求生之路 2	2009.11.17

游戏的概念在现在看来有些落后，主要内容就是允许玩家创建自己的专属角色参与到各项挑战游戏中。体感操作在收录的 19 种游戏中都会频繁的用到，如果玩惯了其他同类型的合集游戏，偶尔尝试一下本作换换口味也是个不错的选择。

2010 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	4 月 12 日～ 4 月 18 日	4 月 19 日～ 4 月 25 日
1	PSP	916 156 台	28 635 台	28 758 台
2	Wii	690 953 台	24 344 台	23 691 台
3	PS3	657 652 台	25 590 台	25 629 台
4	NDSi LL	473 808 台	17 146 台	16 676 台
5	NDSi	394 615 台	11 240 台	10 640 台
6	NDSL	97 258 台	2 869 台	2 789 台
7	X360	57 838 台	2 442 台	2 214 台
8	PS2	35 097 台	1 531 台	1 490 台
9	PSP go	30 907 台	1 915 台	1 544 台

2010 HARDWARE 美国主机销量榜

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	4 月 11 日～ 4 月 17 日	4 月 18 日～ 4 月 24 日
1	PS2	52 043 257 台	15 021 台	14 530 台
2	NDS	46 689 572 台	145 112 台	120 417 台
3	Wii	33 081 726 台	105 448 台	100 993 台
4	X360	22 917 616 台	70 558 台	60 585 台
5	PSP	19 321 085 台	21 245 台	18 010 台
6	PS3	13 734 389 台	65 617 台	50 202 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSP go 的销量

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

BULLETSTORM



狂暴异星演奏破坏交响曲

2004年，刚成立不久的波兰游戏开发商People Can Fly以一款《恐惧杀手》(Painkiller)令人刮目相看，并因此获得一批忠实拥趸。之后这家工作室获得了Epic Games的虚幻引擎3授权，他们用这款引擎做出一个技术DEMO并寄给了Epic。Epic看到这个DEMO后为其惊人素质所折服，不久他们就买下了People Can Fly的大部分股份，为其开发原创新系列创造了条件。现在People Can Fly的狂野想像力正在与Epic Games的强大技术与高标准的画面结合，打造了这款《子弹风暴》。这款FPS游戏将为玩家带来前所未有的体验，People Can Fly将其称为“破坏交响曲”，他们的目标是让《未知海域2》中令人惊叹的画面也黯然失色！

子弹风暴		EA/Epic Games	主视角射击
多机种	Bulletstorm		美版
	预定2011年第一季度发售	1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

©2010 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.



死亡回声

26 世纪，星球联邦是整个银河系最强大的力量之一。Serrano 将军是充满个人魅力的联邦代表人物，但是在暗中他操控着一支秘密的特种部队，叫做“死亡回声”，他们专门从事那些对于维持银河系和平至关重要的秘密任务。主角 Grayson Hunt 是精英中的精英，游戏一开始，他率领一支队伍刺杀一个据称造成数千人死亡的罪魁祸首。死亡回声从摩天大楼的顶层突入目标所在地……之后发生了什么事？开发商并未透露，在这起事件之后 Grayson 性情大变。

People Can Fly 创始人兼本作首席设计师 Adrian Chmielarz 说：“对我来说，谈论剧情真的是太困难了，因为其中充满悬念。我只能尽量不剧透。总之主角想杀的目标其实不是坏人，而且非常正义。Grayson 拒绝执行残酷的命令，结果因此犯了叛国罪。”在这次事件后，Grayson 逃到了外太空，成为银河系的头号通缉犯。

10 年后，Grayson 从一个特种部队队长变成了酒鬼，同时也是一个肆无忌惮的海盗，经常在星际边缘地带洗劫联邦的货运飞船。他惟一的朋友是一个名叫 Ishi Sato 的半机器人，即便是他也经常无法容忍 Grayson 的冲动。

在遥远的宇宙边境，他们遇上了 Serrano 的巨型战舰尤利塞斯号，Grayson 想要摧毁战舰，为死去的战友报仇。然而从他的小飞船里发射出来的可怜的一点点火力对尤利塞斯号毫无作用，反而该战舰小小的反击却像风暴一样将 Grayson 的飞船撕裂。Grayson 决定撞向尤利塞斯号与其同归于尽，他的飞船撞到了尤利塞斯的引擎，两艘飞船都盘旋着坠落到下方的星球上。



▲尽管多数剧情以主视点实时展开，但是为了塑造主角魅力，游戏中还是会插入第三人称视点表现的情节。

极乐之城

在两艘飞船坠落到 Stygia 星球之前的情节都是属于本作的序章部分。不过这并不意味着你要像《潜龙谍影》那样看 20 分钟的过场动画。据 Chmielarz 介绍，本作的情节都是以第一人称视点展开，故事应该是以类似于《半条命 2》的方式从玩家的视点即时展开。

Grayson 与 Ishi 在这个陌生的星球上寻找尤利塞斯号的坠毁地点，途中他们注意到 Stygia 有些不寻常。华丽的建筑与温和的气候表明那里曾经是一个有繁华文明的地方，就像迪拜或者拉斯维加斯。而如今所有建筑都荒废了，到处都是食人植物。在星球上的人类遗迹里形成了一些部落，他们凶残而野蛮，甚至有食人的习性。

目前公布的 DEMO 大约是发生在游戏开始的 4 个小时后，Grayson 与 Ishi 从荒废的坠毁地点前往“极乐之城”(Elysium)，这是本作的主要地点。在前往城市的途中，主角两人碰到了一个并非野人的女性，她擅长用枪，似乎对当地的情况有所了解。不过多疑的 Grayson 天生讨厌女人，他和她经常闹得不可开交。

3 人从街头经过时，一株巨大的食人树突然冒了出来，将 Ishi 吞了进去，然后钻入了地下。



■从场景中的遗迹来看，Stygia 曾经是一个有高度文明的星球。

“Ishi！”Grayson 吼叫道。

“这个世界里的植物都是变种，很多都是有意识的，你的朋友恐怕要当晚餐了。”女人说。

“妈的，没看到尸体我绝不走。”

“你再呆在这很快就要看到两具尸体了，老兄。”

这时突然响起了哔哔声，Grayson 说：“我的鞭子上收到信号了。这个狡猾的铁皮混蛋发信号来了，他娘的，他在地底，移动得还很快。已经 500 米远了。”

“上吧，它肯定是要带它去老巢那了。”

显然，Grayson 又是一个反英雄式主角。不过制作人表示，他在游戏中会渐渐变得不那么混蛋。在多数 FPS 游戏中，主角很少说话，而在本作中 Grayson 会喋喋不休地代你发言。“刚开始的前两分钟你可能会觉得很古怪，然后就会适应了，这给人的感觉真的很新鲜有趣。我们本来打算一切全部以第一人称视点展开，但是后来觉得那样太过头了，而且我们要让玩家看到 Grayson 的样子，所以我们制作了他的多个过场动画片段。”

杀戮技能

至于能够接收信号的鞭子，这将会是本作的重点道具。这种能量鞭最重要的功能就是提高 Grayson 在战场上的战斗力。最常用的一种功能是可以将敌人拖到 Grayson 的面前，而 Grayson 可以将其踢飞，或者来一脚滑铲将敌人铲到空中。这些动作都会触发简短的子弹时间状态，敌人无助地悬浮在空中，悬浮在你的枪口上方。



▲本作的战斗系统主要依靠三个元素：能量鞭、踢腿与滑铲。

本作在杀敌方面采用了计分系统，直接杀敌只能加 10 分，爆头可以加 50 分。杀敌的方式越有创意，得到的分数越高，而这些技能分数可以用来提高攻击和防御能力。比如把推车踢下楼梯压死敌人可以得到分数，与此同时一枪射穿旁边另一个敌人的脖子，就会获得“反应迅速 +50”。在下一个地区，Grayson 把敌人踢到空中，在滞空时将其射杀，就会获得“子弹时间 +50”。朝敌人旁边的焚化炉射击引发爆炸，则是“环境杀敌 +50”。朝上方看去，发现敌人头上有个广告牌，用能量鞭把广告牌扯下来砸死敌人，同样可以获得环境杀敌的分数奖励。

简单模式

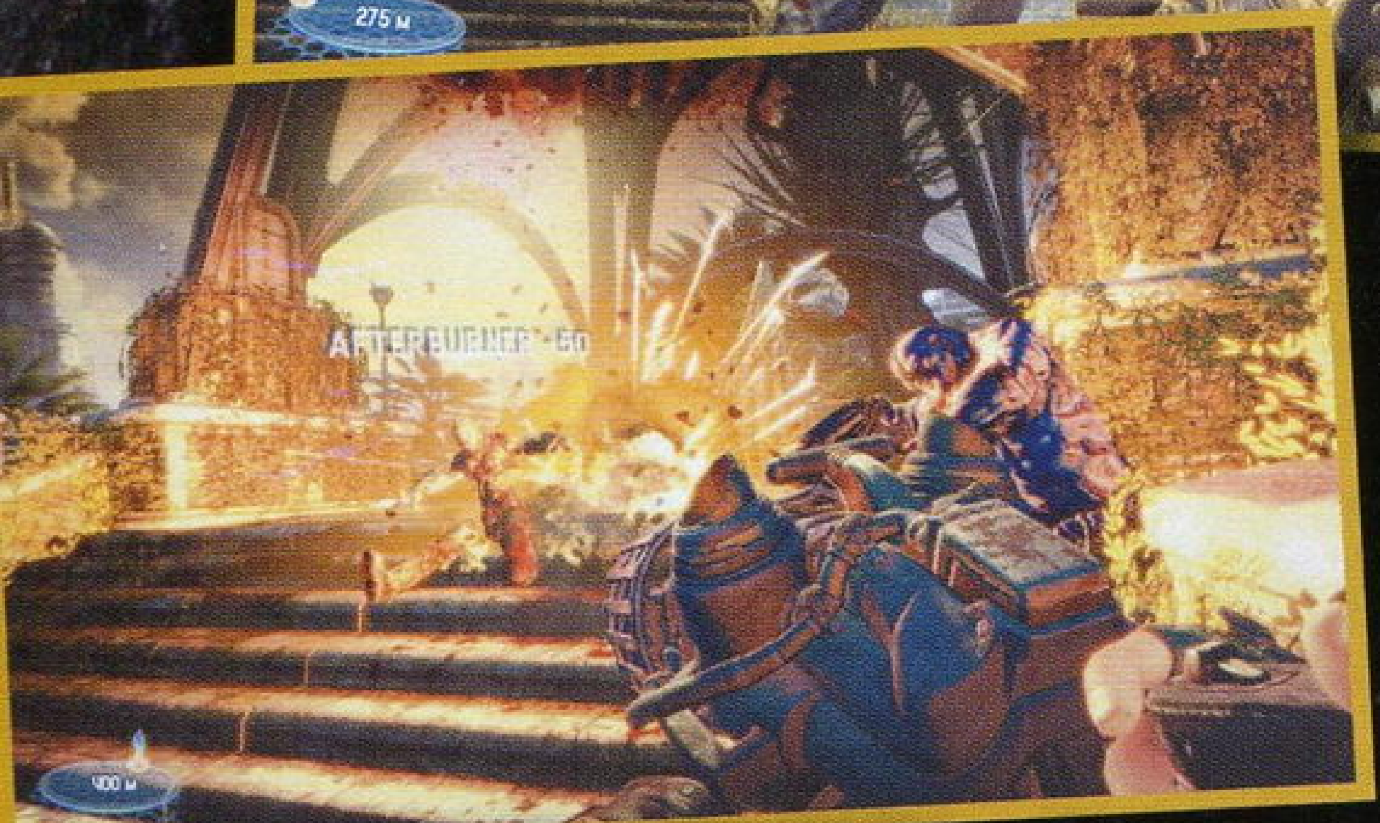
开发《恐惧杀手》时，People Can Fly 制作了一个所有人都能打穿的简单模式，当时他们并没有想过会产生怎样的反应。“我们收到了大量的感谢信，对我来说这真是太惊讶了，很多人都说‘这是我真正能玩的第一款 FPS 游戏’！”Chmielarz 回忆说。“如果你玩过《恶人连 2》，当你选择简单难度时，他们管那叫‘内容游览’模式，我们也希望在《子弹风暴》中加入这类内容。”



■能量鞭是本作最常用的武器之一。



▲本作强调的是杀戮快感，在画面血腥的同时，通过分数奖励让玩家杀到眼红。



◀各种武器不仅形状怪异，功能也很独特。

创意武器

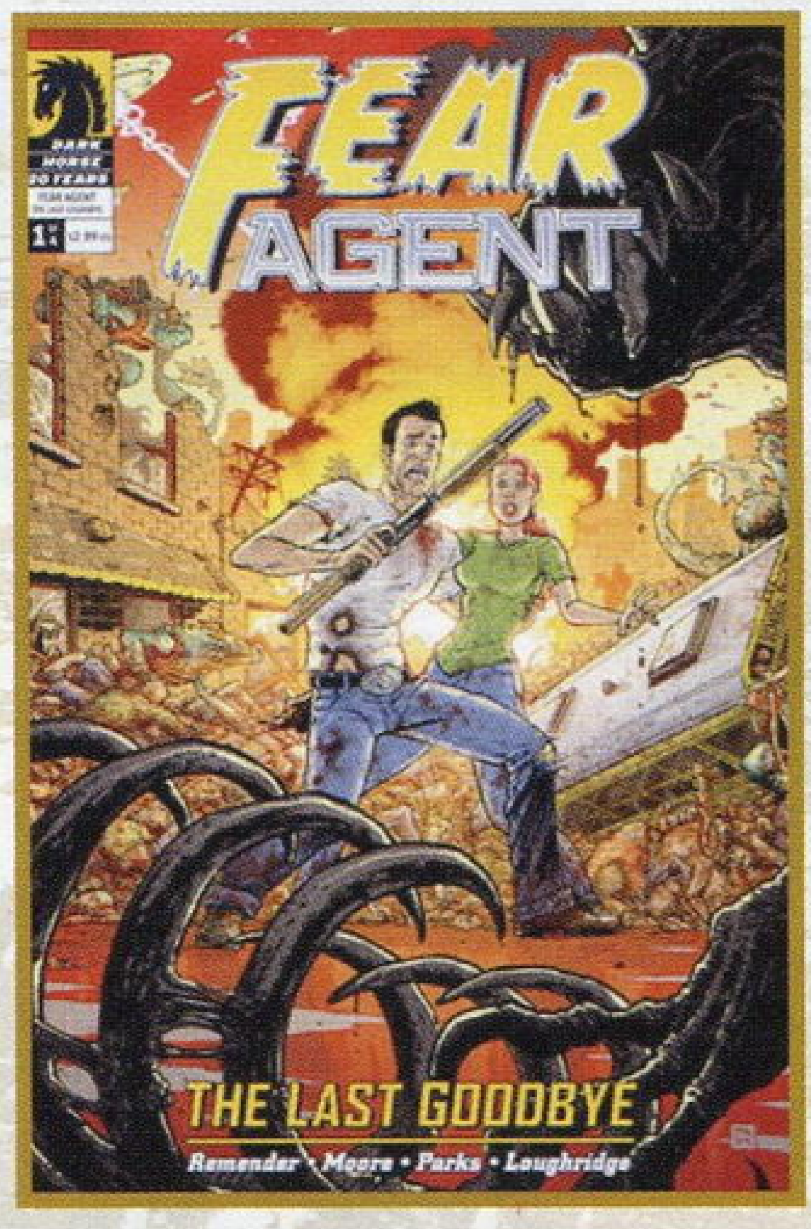
获得足够的分数后，将其花在 Grayson 的 Peace Maker（PMC）卡宾枪上，提高其枪膛容量，一次可以发射 100 发子弹，足够把一个普通敌人一下打成血淋淋的骷髅架。在 BOSS 战时集中火力攻打其弱点更加实用。

能量鞭升级后更加实用，比如可以朝前方地面击鞭，造成的能量冲击波可以造成附近的敌人腾空数米，然后对着这些敌人一阵猛烈扫射，这是将敌人集中消灭、一下子获得大量分数的最佳时机。还有一种流星锤枪，能够发射出两颗以链条连在一起的手榴弹，它会像流星锤一样将敌人的腿缠住，或者将敌人的手臂与身体牢牢绑住使其无法动弹，你可以等待手榴弹爆炸，或者自己将其引爆。还可以将手榴弹一头粘在墙壁上，另一头粘在敌人身上，使敌人被挂在墙壁上爆炸，或者把敌人和油桶缠在一起，变成一颗人肉大炸弹。本作的很多武器都将是玩家闻所未闻的。

剧作家谈《子弹风暴》

如果你读过作家 Rick Remender 的漫画《恐惧代理人》（Fear Agent），就会知道没人比他更适合担任本作的剧本作家，他同时也是 EA 恐怖游戏《死亡空间》的剧作家。Epic 于 2009 年找到了 Remender，因为 Epic 有几个员工非常喜欢《恐惧代理人》。Epic 把 Remender 请到华沙住了一个星期，在那里一起构思了故事梗概。对于最后得出的剧本，Remender 的评价是，如果拍摄成电影，将会是“我们所梦想的科幻电影”，而如果制作成游戏，将会是一个具有突破意义的游戏。

《死亡空间》的剧本是根据 EA 开发团队方面提供的剧本框架为基础进行增删和润色的，而对于《子弹风暴》，开发商仅仅提供了几条基本构思，剧本的大多数内容都是由 Remender 完成，包括人物背景、世界观等。据 Remender 透露，半机器人 Ishi 的背景故事在本作中有着至关重要的作用，他将会推动着剧情朝着令人意想不到的方向发展。“我的目标是让玩家永远不知道下一步的剧情走向，永远不知道接下来会看到什么。Ishi 的背景故事就是一个例子。”



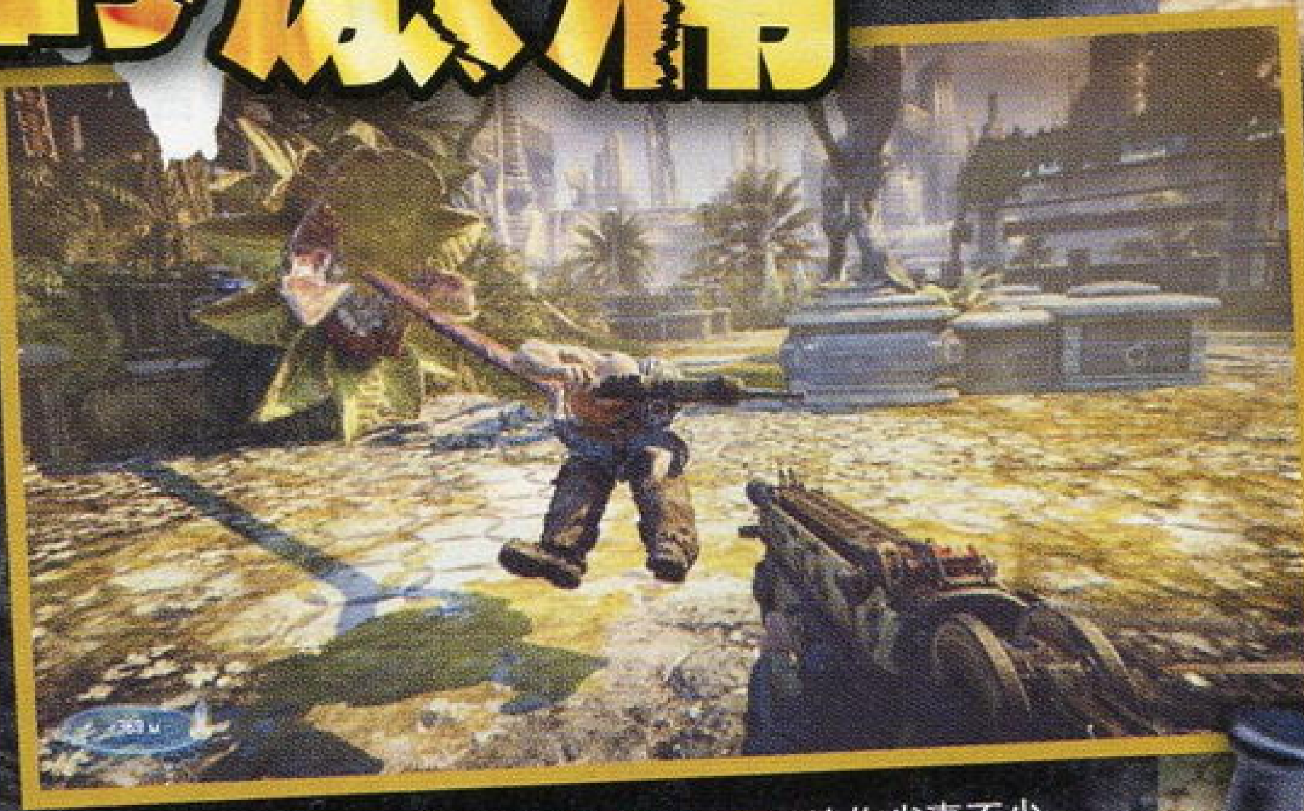




▶用流星锤手榴弹把敌人的头绑住，爆炸时的画面会非常血腥。

肾上腺素的激涌

逐渐靠近 Ishi 的信号源后，巨大的食人树也随之出现在面前。这种食人树见人就吞，你可以将周围的其他敌人踢向食人树成为其嘴边肉，食人树将敌人吞进去后会有一段咀嚼时间，这就是玩家相对安全的时机，你可以借此机会冲向前方，找到一个有利地点进行战斗。或者你可以用流星锤枪，随便将哪个敌人绑住手榴弹，然后将其踢向食人树，被食人树吞进去后再从内部引爆就可以将其消灭。



▲场景中危机四伏，让食人树吞掉敌人可以让你省事不少。

将食人树消灭后，背景中突然出现一架直升机，靠近后，画面中出现一个环状计量条，上面提示"肾上腺素激涌时刻"。Chmielarz 解释说："我们希望玩家融入到游戏世界里，因此不会每隔 5 分钟就用一段过场动画打搅玩家。我们会给你参与到其中的动力，如果你想要忽略这个时刻也大可以忽略，不过当圆环在画面中出现时，你只要按放大键，就可以看到具体发生了什么事，按得越快，得到的技能点数越多。"

上面的这个时刻是一堆食人树伸出舌头勾住直升机，将其猛拽了下来。你可以轻易干掉炮台操作手，然后穿过本来无法抵达的地方。

电影大片般的BOSS战





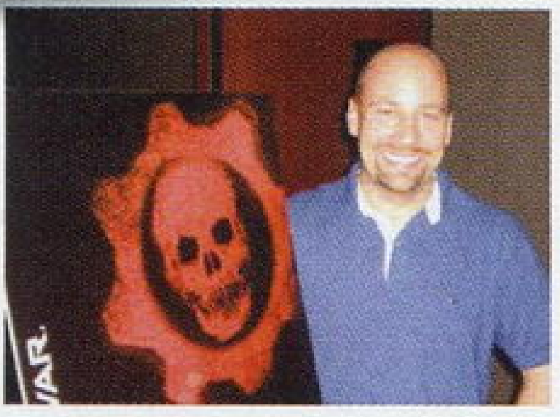
▲能量鞭升级后，朝地上猛击，其冲击波可以将敌人震飞。

之后终于在废墟内部见到了 Ishi，以及抓走他的巨大植物怪兽。在这里可以看到本作惊人的画面细节，它长着数排尖利的獠牙，还长出了类似于动物的红色血肉。这个地区的地面上浸满雨水，Grayson 的滑铲动作可以滑得更远。树桩部位的几个液囊是其弱点所在，将其全部打爆之后，植物怪兽就与地面分离了，它利用触手朝高出爬去，从穹顶上倒吊下来，洒下来一大堆会爆炸的孢子。不过可以通过能量鞭的冲击波功能，朝地面猛击，使孢子浮空，朝着这些孢子射击，将其射向怪兽后发生爆炸。这场 BOSS 战非常火爆，制作人表示，本作的 BOSS 战将会像电影大片一样激烈刺激。

《未知海域 2》的开发者们曾说，火车关卡差点把他们做死，因为它比当初计划的难得多。而我们将会有更多更精彩的时刻。这就是我热爱游戏的原因，你不会知道区区 15 秒的时间要花掉他们半年，正是这些内容让玩家爱不释手。"Chmielarz 说。

《子弹风暴》是一款非常独特而火爆的 FPS 游戏，Chmiearz 表示，玩家也可以像普通 FPS 游戏那样来玩本作，或者也可以用充满创意的方式来玩。《子弹风暴》讲究的正是杀戮的创意与艺术。

《子弹风暴》的开发经历



Michael Capps 博士，Epic 总裁：People Can Fy 的家伙们使用了我们的引擎，只用了一个月，他们就做出一个非常酷的游戏 DEMO。他们将其发给我们，Mark（Epic 副总裁）说："Mike，你该看看这个！"他把墙壁敲得砰砰响，我问："那是什么，Mark？"他说："快来看看这个 DEMO，太让人难以置信了！"



Adrian Chmielarz，People Can Fly 创始人：我们决定使用虚幻引擎 3，Epic 的家伙们说："你们终于不再用恐惧杀手引擎了啊，真是个明智的选择。"我们做了个小小的 DEMO 发给了 Epic，询问他们的意见，说我们想为这游戏找个发行商。他们的回应是："嘿！先把发行商的事搁一边，让我们来谈谈吧！"

Capps：我们先是让他们帮忙做了几个《战争机器》的关卡，那 3 个关卡都太棒了，成为了《战争机器》中画面最好的关卡。他们做完后，Mark 说："我们应该把他们买下，他们值多少钱呢？他们在波兰吧？"最后我们花了很大一笔钱，不过我们对他们做的东西实在太满意了。所以那时我们开始讨论给他们做《战争机器》的 PC 移植版。

Chmielarz：能做《战争机器》移植版让我们狂喜。半年后，我们向 Epic 证明了我们编程团队的厉害、我们美工的实力。接着他们问我们下一步想做什么？

Capps：Adrian 构思出《子弹风暴》时，他一直在说："它就像一个血腥交响乐，到处血流成河！"我们给了他们最大的自由。

Chmielarz：我们用两个月就做了个 DEMO，带着它参加了莱比锡游戏展，向发行商展示。我们就是这样得到了 EA 的签约。



Mark Morris，EA 执行制作人：我们非常喜欢 Epic 做的东西，也很喜欢 People Can Fly 那群家伙——我们关注他们很久了。所以当我们知道他们在合作开发一款游戏时，我们非常感兴趣。看到了 DEMO 之后简直变得兴奋了，我们立刻就和他们签约了，对于结果感到非常满意。

Chmielarz：有这么一家拿过无数大奖的顶尖开发商帮助我们当然是好事，不过也很令人沮丧。当我们觉得做出了一些非常惊人的东西时，得到的回应却是一堆修改建议，"那个很无聊，这个是垃圾……"这真让人想用头撞墙，但过了 5 分钟冷静下来后，会发现"那样改好像确实不错"。最后我们将因此做出更好的游戏。

文 奈落 美编 一刀

Xenoblade™

ゼノブレイド



由《异度装甲》、"《异度传说》系列"之父高桥哲哉亲自指挥的全新角色扮演游戏。遥远的时代，互相对立的"巨神"和"机神"的遗骸便是本作故事发生的舞台。两个巨神的遗骸上分别孕育了"人类"和"机械生命"两种迥异的住民，二者之间的纷争也渐渐拉开了帷幕。游戏中将采用零读盘移动和地图直接切入战斗等无缝方式表现世界的壮大感。本作是近期日式角色扮演游戏的重头戏，预定今年6月10日发售。

异度之刃	Nintendo/モノリスソフト	角色扮演
Wii	Xenoblade	日版
	预定 2010 年 6 月 10 日　1人	6800 日元
		对应玩家年龄：12 岁以上



作为新生的"异度"系列，本作强调的是回归传统角色扮演游戏"冒险的乐趣"。游戏的场景不但具有真实时间带设定，而且不同时间带的NPC们也会有自己的行动规律。玩家可以从NPC那里接到不同的任务，与其产生互动，建立关系。场景方面，大部分场景将采用无缝技术提高游戏流畅度。除此之外，游戏的场景不但广阔，更强调立体感，玩家的可移动范围将是一个立体的空间。同时迷宫或城镇内的互动机关也将分布在立体空间，看来这次玩家们游戏时要眼观六路了。本次前线将为大家带来游戏的故事背景设定，敌我角色设定，以及核心要素"神剑摩那德"的详细介绍！

世界的起源和"神剑摩那德"的秘密究竟是？



游戏名中虽有"异度"二字，但与之前的作品并无任何关系，本作是彻头彻尾的新作。上次的前线介绍了游戏的概念画以及高桥哲哉的剪短访谈。这次我们将为大家逐一介绍本作的几个关键词和部分登场人物。







世界之初

巨神与机神——
如同气泡破裂一般突然地，
展开了孤注一掷的激战。
二神巨剑碰撞的鸣动，
撼摇海原，震荡穹隆。
两者倾尽全力于巨剑一闪之间。
——却终归尸骸。

二神的战斗过去了几万个昼夜，
巨神的遗骸上竟孕育出了生命。
——生于巨神，归于巨神。
广大的躯体成为大地，草木自其而生，
在这样的自然中
人类感谢着巨神的馈赠，
经历了漫长的岁月，发展成为文明。

©2010 Nintendo/MONOLITHSOFT

纷争之始

巨神上文明的繁荣没能永远地延续。
某天，机神的一边大群机械生命体突然从天而降
对巨神界的进攻开始了
　有压倒性优势的机械生命体被称为"机神兵"
霍姆斯如同鱼肉，任其杀戮。
大地被蹂躏
——大剑之溪谷的决战
一年之前，为了对抗机神兵大规模入侵，
霍姆斯结成了防御统一战线，
意在决一死战。
但霍姆斯的武器怎奈何机神兵厚重的装甲，
战况步步陷入绝境
然而，他们并没有就此束手在沉默中灭亡。
一位英雄出现，击退了机神兵。
而就在那一刻，神剑也终于显现出它的魅影。









被卷入纷争的人们

在巨神的遗骸上生活着三个种族，分别是：居住在巨神下半身的，与人类接近的霍姆斯；传说居住在巨神头顶部、拥有悠远历史和高度文明的海因特；还有善于经商、旅居各地的诺彭族。本次一口气公布了全部7名同伴和两位NPC，让我们来认识一下他们吧！



摩那德究竟是？
——总有一天这把剑的秘密会真相大白。

修鲁克 Shulk

声优：浅沼晋太郎

种族：霍姆斯　性别：男　年龄18岁　身高：171cm

本作的主人公。端端正正的少年，似乎酷爱文学，书不离手。为了打倒侵略故乡的机神兵，和同伴一起踏上了冒险的旅程。







我也决定一起去。
与其在家里担心，还不如在你身边并肩战斗。

菲奥伦 Fiorung

声优：中尾衣里

种族：霍姆斯　性别：女　年龄：18岁　身高：160cm

本作女主人公。喜欢照顾人，是修鲁克的青梅竹马，也是丹邦的妹妹。对修鲁克怀有淡淡的好意。



不退是死，退就再也抓不住未来。
那样的话还是抓住未来吧！

丹邦 Dunban

声优：嵋川りょう

种族：霍姆斯　性别：男　年龄：30岁　身高：180cm

挥舞摩那德的男人，击退机神兵的霍姆斯英雄。一年前的决战中负伤，现在休养中。



重要东西的价值，等到失去以后
才懂得珍惜就太迟了，是这样吧？

梅莉雅 Melia

声优：胜田诗织

种族：海因特　性别：女　年龄：？？岁　身高：156cm

生活在巨神头部的海因特族少女，非常善于以太魔法攻击。



明白了，跟你保证，不会让修鲁克受一点伤的！

拉因 Rein

声优：宫下荣治

种族：霍姆斯　性别：男
年龄：18岁　身高：190cm

第九居住区防卫队队员，也是修鲁克从小的玩伴。乐观向上的同时，也是一个既努力又重感情的热血汉。



你看上去身手还不错。来吧，开始战斗了。

迪克森 Dikson

声优：小山刚志

种族：霍姆斯　性别：男　年龄：44　身高：181cm

丹邦的老战友，备受尊敬的年长者。对于身为孤儿的修鲁克来说，如同监护人一般。



呀，朋友们！　俺是今年被选中的传说中的勇者，请多关照！

丽琪 Riki

声优：甲斐田ゆき

种族：诺彭　性别：男
年龄：？？岁　身高：60cm

生活在巨神界背部原始森林中的诺彭族勇者（？），言行举止非常像小孩子，但其实……



不可原谅！　我会不停战斗，直到把你们都消灭！

卡尔娜 Carna

声优：渡边明乃

种族：霍姆斯　性别：女
年龄：21岁　身高：168cm

第六居住区防卫队卫生员，刚强仗义的女孩子。射击方面非常在行。



你不服气么？你是傻瓜么？死可不是闹着玩的唷。

穆姆卡 Mumca

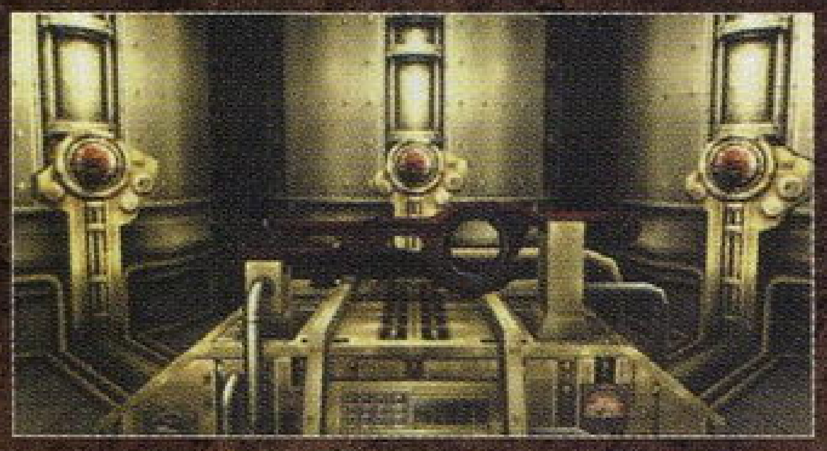
声优：若本规夫

种族：霍姆斯　性别：男
年龄：30　身高：195cm

狡黠俊敏的战士。曾经是丹邦的竞争对手，二人围绕摩那德使用者的资格展开过竞争。

关键词 KEYWORD 1 霍姆斯族与神剑摩那德

霍姆斯族是和人类容貌类似的种族。居住于巨神的下半部分，文明程度从世界全体来看属于中等。所谓摩那德，是霍姆斯族仅存的希望之剑。他虽然能够势如破竹地切开机神兵的装甲，但是给使用者带来的负面影响也很巨大。目前能够驾驭此剑的只有英雄丹邦。



▲神赐予的宝剑摩那德，其正体莫非和巨神曾经手握的大剑有什么关系……？

丹邦手握摩那德一骑当千　将机神兵部队一扫而光！



■但是除了一把摩那德之外并无其他对策的霍姆斯族，可能迎来真正的胜机么？

关键词 KEYWORD 2 巨神遗落之物

主人公修鲁克和菲奥伦抬起头时看见从天空中的巨神上半身落下一些碎片，随即就被防御炮台击落了。这是家常便饭的光景么？亦或是遗骸上半身某种不稳的前兆？







新战乱的征兆

关键词 KEYWORD 3 那次战斗并未真正结束

负伤英雄的唏嘘

在一年前惨烈的战役中负伤的丹邦，现在正在疗养中。但是他已经有了再一次握紧摩那德的觉悟。他与痴迷摩那德的主人公是怎样相遇的呢？



关键词 KEYWORD 4

围绕神剑“摩那德”的种种谜团。

从目前公布的情报来看，神剑“摩那德”是整个故事的核心。那么就让我们来仔细研究一下摩那德究竟具有何种力量吧！

●太古之战中巨神挥舞的剑即是摩那德的真身。
●巨神界对抗机神兵的惟一有效武器。
●只能斩杀机神兵，对其他人无效。
●任何人都可以解放摩那德力量，但是能驾驭它的目前只有英雄丹邦。
●力量发动时剑的中心会浮现出几种文字。
●不仅仅会给予使用者身体上的侵袭，也会让使用者产生某种未来影像的幻觉。

摩那德



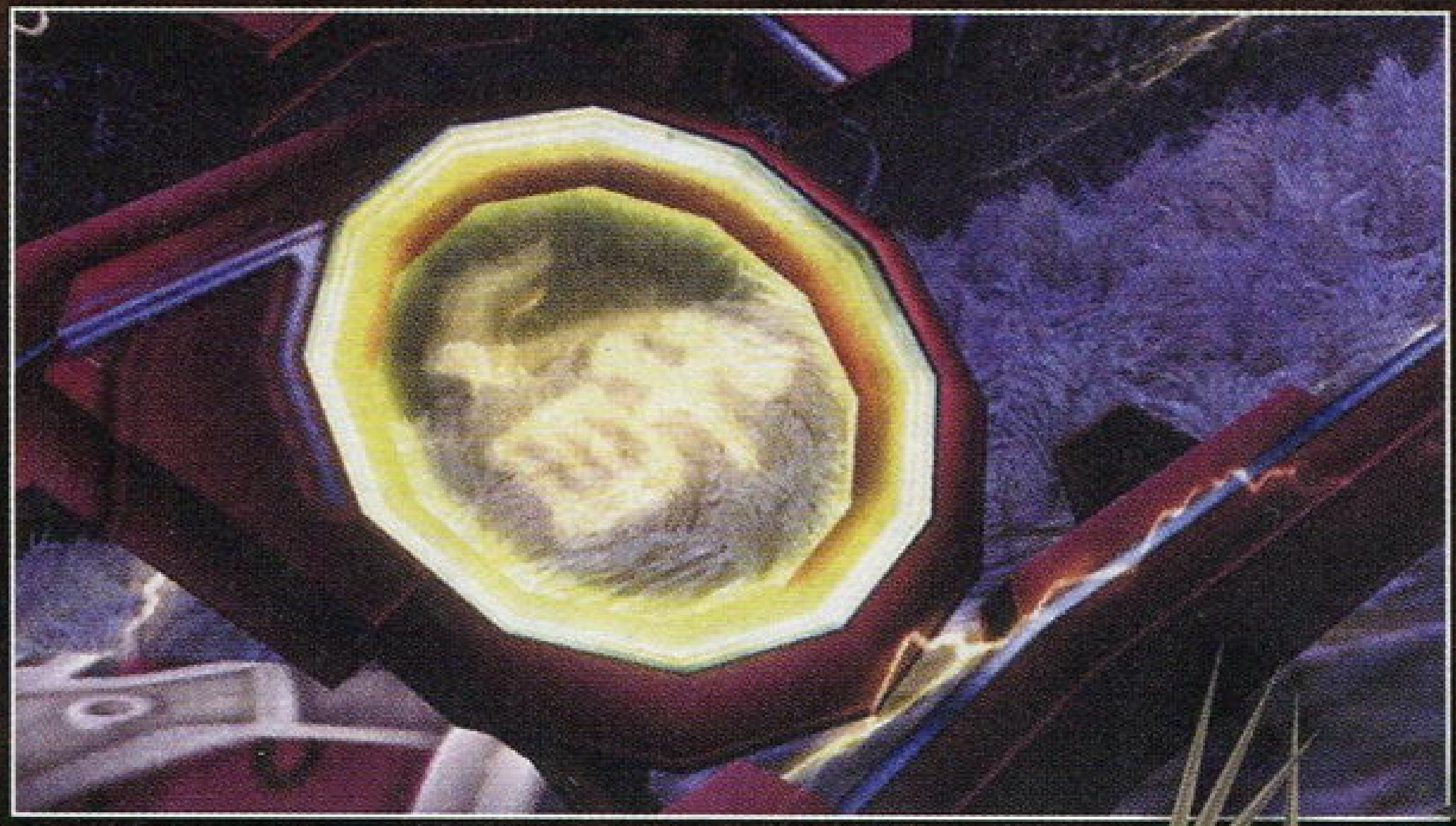
▶神剑摩那德的造型不同于传统的宝剑，力量发动时会延伸成一把华丽的光剑！



▲摩那德刀身上浮现出迷之记号……将其倒过来看的话……竟然是机神的“机”字！



▲修鲁克解放摩那德力量的瞬间，未来的幻象飞入脑中。神剑再一次选择了修鲁克么？



▲剑中央浮现出“盾”字，莫非此时具有防御功能？很有可能与战斗系统有关。



◀曾经的英雄丹邦，在那次大战之后右手已经不能再握剑了。我们现在知道神剑会给予使用者未来幻象，莫非当初丹邦浴血奋战的时候，其实已经知晓未来的一切了？

危及巨神界的机神兵

以下是突袭主人公修鲁克所在的第九居住区的两种机神兵。看来机神界明显拥有更高程度文明，令人不解的是巨神界的救命稻草神剑摩那德似乎也难奈何“黑脸”。



黑面

种族：新型机神兵
头高10.5米　全高：15.5米

突袭第九居住区的新型机神兵，可以变形为飞行状态，巨大的爪是武器。与其他的机神兵不同，它的头部酷似“人类”！所以被叫做“黑面”。表面覆盖红色光芒，摩那德也对其无效的谜之机体。

▲从造型上看敌兵的体积和装甲与我方相差悬殊，这场战役的唯一希望就是摩那德了么？



褐面

种族：新型机神兵　头高6米　全高：7.5米

袭击修鲁克一行的有脸机神兵。褐色机身，比黑脸体型略小，也可变为飞行形态，巨大铁锤是武器。和黑面一样，机身也覆盖有红光。

巨神与机神的残留之谜

综合目前公布的图片和影像，我们来总结和猜测一下本作的基本情报。

至今公布可以使用角色有7人，三个种族。敌对势力是“机神”一方的机械生命，巨神一方的人们为了抵御机神兵的侵略团结成统一战线。然而“机神”一方的立场和目的，以及Boss级别的人物仍没有公布。我们可以猜测一下：很多日式角色扮演游戏中设定了两个对立的势力或是世界，然而随着故事的发展，往往会揭晓这样一个问题——这两个世界真的是一善一恶么？连结两个世界的元素又是什么？从“恶”的一方的视点来看，玩家身处的“善”的世界究竟是什么样子？相信游戏会给我们一个全面的答案。

虽然官方称本作与之前的异度系列毫无关系，但是熟悉高桥作品的玩家会相信，他的作品中涉及的宗教元素、宇宙元素、机械生命元素，轮回论宿命论元素都是一脉相承的，相信这款作品也不会例外。







◀▲同一场景，夕阳下是否更有味道呢？

系统方面只知道有纸娃娃系统，战斗是无缝切换。从早期的战斗截图开看，似乎战斗指令存在着可组合性。官方给出的游戏时间是100小时，我们可以暂且一听，给予部分期待。本作具有真实时间带的设定，同一场景不同时间带会有不同的事件发生么？对系统又有什么影响呢？答案应该是肯定的。

总之这是一款出身名门的潜力之作，更是近期少有的传统日式RPG大手笔，一切的一切敬请期待后续报道！

文 脆薯条 美编 NINA



做你想做，创意无限！

新概念的赛车游戏闪亮登场！

《小小大赛车》在休闲之余不但能放松心情，还能逗得你开怀大笑。虽说是一款迷你赛车游戏，但也不失竞争娱乐性，玩家不仅仅要在赛道上展现自己的技艺，更能在设计跑道上展现自己的才华。如果你是一个上班族，又偏爱赛车游戏的话，那么抽出短暂的时间来放松一下可是个非常不错的选择哦。

ModNation RACERS

小小大赛车		SCE	模拟驾驶
多机种	ModNation Racers		美版
	预定2010年5月25日	1～12人	59.99美元
	对应机种为PS3、PSP		

令人沉迷的赛道设计

如果说光是在游戏里开开车还不够吸引你的话，那么赛道设计就充分展现了这款游戏的魅力。乍看之下，游戏中的赛道设计和《小小大星球》非常相似，但实际上要考虑到的因素更多，让其他玩家觉得好玩才是最重要的。

▼椰树林、小帐篷与小沙丘一个都不能少。



首先游戏中提供了很多基本地图，包括城市、山丘、工地、沙漠、跨海大桥等等，玩家需要驾驶推土机在场地中铺设道路，碰上山地时还需要换上钻山车打通道路。赛道中的障碍物、加速器、陷害道具等等也是随玩家自己的喜好放置。另外，设计者还能根据实际情况调整跑道的高低，这样就能让赛车在空中滑行，让你体验从高速坠下的刺激感。



▲对于地图周围的环境也不能马虎，在沙漠中加一个小湖是不是很有意境呢？

▶山丘的高度自由决定，甚至可以自创一个高海拔的赛道。



©2010 Sony Computer Entertainment America LLC .The Sony Computer Entertainment logo is a registered trademark of Sony Corporation.



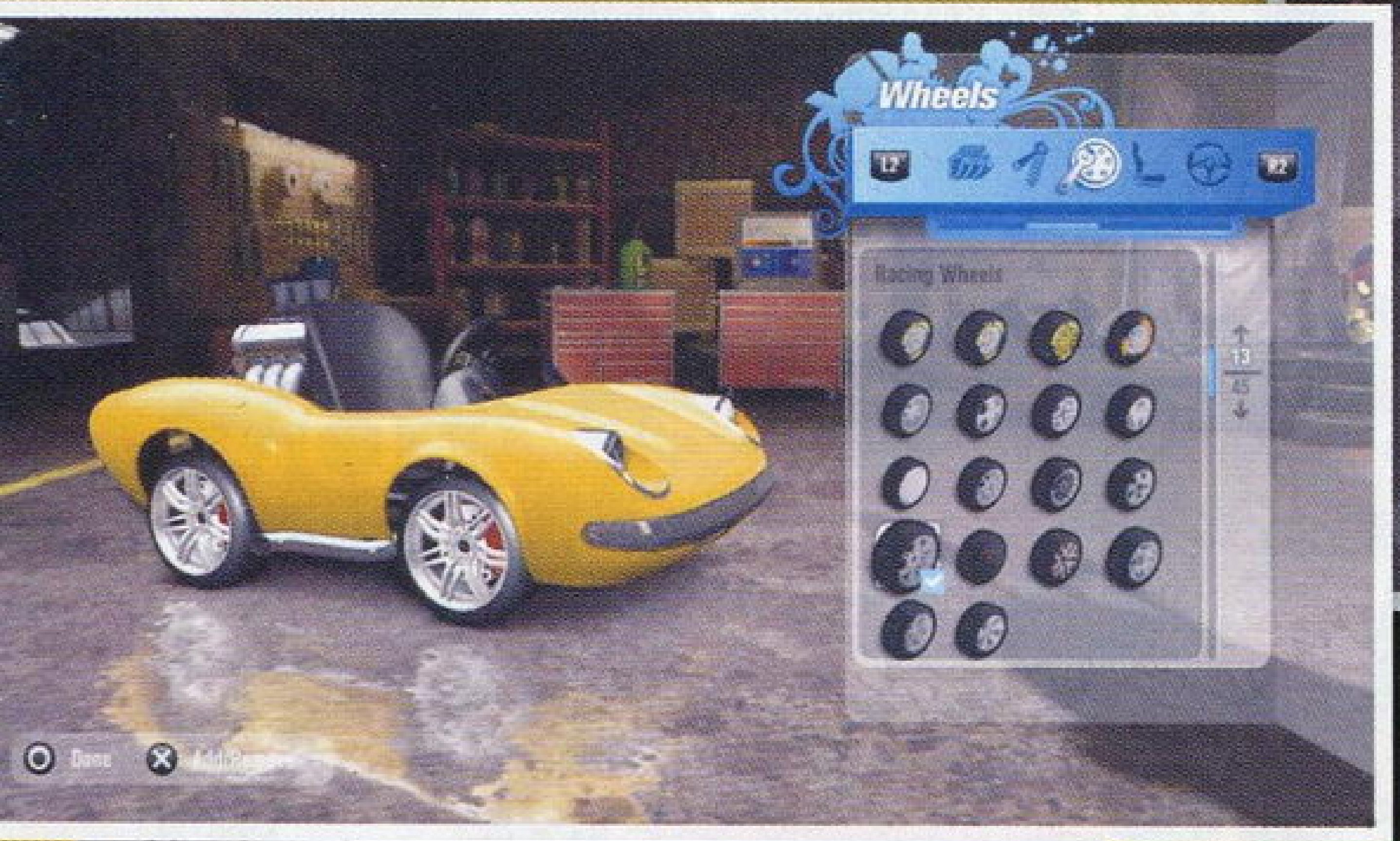
▲迷你卡丁车，是不是很酷？

痛车也是一种艺术



▼引擎的种类之多令人眼花缭乱。

虽说是迷你赛车，但游戏中提供的赛车配件可是能将小小的迷你赛车从头到尾武装一遍的。而且迷你赛车的种类丰富，甚至有些六十年代的老式汽车都会纷纷登场。所有的赛车配件细数下来大约有10种左右，包括引擎、轴承、汽车外壳、轮胎、反光镜、方向盘以及各类花俏的LOGO等等。另外，有些梦幻道具未来可能需要通过付费下载来获得。



◀各式各样的轮胎，有些适合山地，有些则适合沙漠，具体还是由玩家来决定。



■在游戏中，“车毁人亡”的惨剧时有发生。

丰富多样的游戏模式

首先游戏本身可是支持4人分屏对战的哦，登陆PSN后即可和其他玩家一同对战，大地图中还能支持12人同时对战，场面一定非常激烈。

1. 计时赛

一般赛车游戏中都有的模式，谁先到达终点即为胜利。计时模式中对于加速的熟练运用要求很高，玩家们赛前可要多多磨练哦。

2. 计分赛

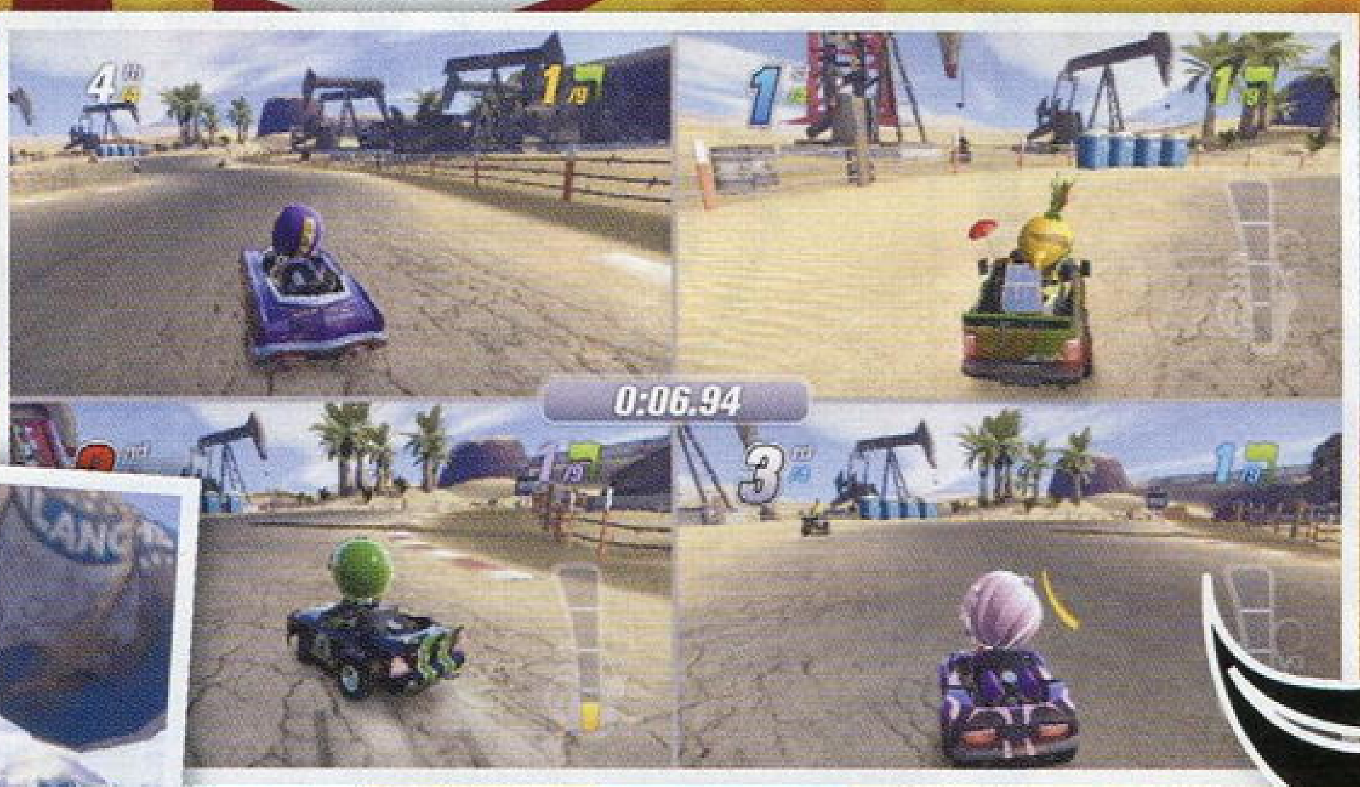
在比赛中做出各种花俏的动作来赢得高分，积累的分数越高，那么胜利的希望就越大。计分赛不仅仅看玩家的驾驶水平，还得考验空中各种POSE的技巧。



▲和爱车一起腾空的感觉一定非常棒。

3. 团队配合模式

组队协力模式，团队配合在游戏中也是非常重要的，使用各种道具时也要注意不能误伤了队友。



▲四人分屏2对2。

4. 混战模式

12人的大混战场面更是混乱无比，玩家请做好充分准备来面对赛场上的突发情况。



▲油桶这种大规模杀伤性武器最适合混战的时候使用了。

各大厂商的客串合作

由于是索尼第一方的游戏，所以其他众多第一方大作中的主角们自然是纷纷前来捧场。其中最受欢迎的自然就是《战神III》中的奎托斯了，其他还有《未知海域2》中的内森·德雷克、《瑞奇与叮当》系列”的主角拉杰特与克拉克，还有《杀戮地带2》中的红眼士兵，各种造型任你挑。当然，来自第三方的角色也不少，我们甚至还能看见马里奥、士官长等等造型……



▲马里奥也来玩小小大赛车。



◀奎爷的鄙视。

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

新闻资讯 新作短波

本期短波最重头的莫过于《闪电十一人3》的最新情报了，看来Level-5摸到系列的制作与发行门路后，不但游戏的制作周期大大缩短，双版本同时出击的策略估计又会谋杀不少系列死忠的荷包。另一方面，沉寂了2年多的“《数码宝贝》系列”终于又开始在NDS推出新作了，喜欢这类游戏的玩家请提前做好心理准备吧！



对于百万豪车，我们可以在网上看看图片，可以去车展上看看它们的风姿，如果你运气好，没准能在街上偶尔看到一两辆梦幻豪车从身旁逐风而去。绝大多数人一辈子都别想开上那种售价上百万美元的豪车，就连试驾也是一种奢望。好在我们还有游戏，这可能是我们这辈子试驾超级豪车的惟一机会。



PS3 曾在PSP上推出两款作品的“《剑、魔法与学院》系列”将会于7月15日推出新作《剑、魔法与学院 2G》。游戏最大的变化除了支持高清显示外，玩家可以选择的学科、人物插画、战斗特效、必杀技等都会大幅更新。另外本作还对应PS3的安装功能，以实现区域间切换的高速化，而为了满足不同程度玩家的挑战需求，游戏同样支持奖杯系统。

Wii 5月23日即将发售的《超级马里奥银河2》近日公布了系统相关的最新情报。玩家在乘骑耀西的状态下同样可以获得变身效果，例如在“热气球耀西”状态下马里奥可以飘到一些正常情况下无法到达的平台；“灯光耀西”状态下能够在黑暗的环境中看清楚前方的道路；“冲刺耀西”状态下可快速通过一些特定区域等。在非乘骑状态下，马里奥大叔也会有三种全新的变身形态，例如在“云”状态下可以制造出云作为平台通过一些区域；“岩石”状态下可在保护自身的同时对敌人发起进攻，在视觉效果和攻关方法上都能带给玩家更多的新鲜感。

多机种 迟迟不推出正统续作的“《索尼克》系列”终于在近期公布了新作的发售计划。新作《索尼克4 第一章》将采用下载的形式在PS3、X360和Wii的卖场上发售，游戏的玩法保持了以往的特色，玩家可以操纵索尼克在设计巧妙的关卡中体验高速冲刺与收集的快感，在不同的关卡中收集100枚圆环是开启新关卡的必要条件。

紧急速报

闪电十一人3 世界的挑战 火花·爆破

真没想到距离前作发售仅9个月，“《闪电十一人》系列”的最新作又要在NDS上向所有玩家发起新的挑战了。这次的游戏和前作一样分为两个版本发售，不过和收录的队伍、必杀技等内容差异比起来，想必大家更想知道新作在系统和追加要素上的变化，下面就让我们一起一探究竟吧！

NDS	■イナズマイレブン3 世界への挑戦 スパーク・ボンバー	
角色扮演	■日版	■Level-5
预定2010年7月1日发售		

踢出亚洲 走向世界

不同的对手

两个版本中玩家所要面对的对手也会存在差异，不过看起来都不是很好对付的样子。



火花版 天空的使徒

球队最大的特色就是所有队员的球服上都有像天使一样的翅膀，应该是比较注重以速度取胜的对手。



爆破版 魔界军团Z

从外形上就能看出这支队伍是标准的“恶魔系”，如果不好好锻炼自己的队伍是很难战胜他们的。





率先进行的亚洲预选赛

和本作的标题一样，主人公元堂守这次将带领“闪电日本队”挑战世界其他国家的球队，不过在这之前，要想获得世界大赛的参赛权，首先就必须在亚洲预选赛中出线，以下就是初期玩家会遭遇的两支劲旅。

澳大利亚代表队

巨型波涛

在海上经过严酷训练而获得强大力量的澳大利亚代表队，擅长以包围战术来防御对手的进攻。



卡塔尔代表队

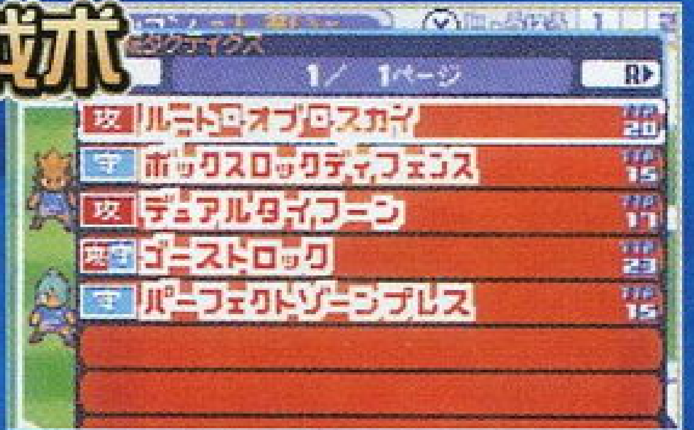
沙漠雄狮

因为是在沙漠的艰苦条件中训练，所以最大的优势就是拥有非凡的耐力，与他们比赛一定要速战速决。



全新系统：必杀战术

和以往单人发动的必杀技不同，新增的“必杀战术”需要玩家在比赛中点击下屏幕的“T键”发动，合理利用不但能够弥补带球队员的弱点，也能借机形成一发逆转的凌厉攻势。



▲使用必杀战术会消耗特定的点数，而能够使用的类型也与玩家队伍的阵形有关。



完美防守

▶附近的队员会形成一个密不透风的包围圈，只要敌人传球就会被拦截下来。

双重台风

◀带球队员会以惊人的速度旋转，负责拦截的球员完全无法靠近。



联动要素

如果玩家拥有前作的存档，使用两台NDS就能实现数据的交换，不但前作的特定角色会在游戏中登场，自由时间中可以挑战的“对战路线”也会追加新的隐藏队伍。 [文：晴天]



◀传送特定角色的数据就能获得隐藏队伍的挑战券。



▶进行联动后，“对战路线”中的路线也会发生一些变化。

数码宝贝 遗失的进化

提到注重收集与育成的“宠物类游戏”，很多玩家一定都不会对《数码宝贝》系列”感到陌生。自从2006年第一款游戏登陆NDS平台后，系列的第三部作品也于近期确定了发售日，不知道大家是否又会投入到这场新的收集风暴中去呢？

[文：晴天]

NDS ■デジモンストーリー ロストエボリューション ■日版
角色扮演 ■NBGI ■预定2010年7月1日发售



Story

某天，数码宝贝们的乐园“数码世界”突然发生了异变，不但和数码宝贝们并肩作战的驯兽师相继失踪，一支不知来自何处的神秘军团也开始徘徊在流离失所的数码宝贝们四周，似乎在密谋着不可告人的事情。为了拯救数码世界的危机，小暴龙决定前往现实世界，用自己的力量找到新的驯兽师。另一方面，年轻的少年和少女为了调查烟花大会中落下的发光物体前往后山，并结识了来到现实世界的小暴龙。在接受了它的请求后，三人一起来到了数码世界，为了找到拐走小暴龙同伴的谜之三人组开始了全新的冒险。

主要人物介绍



主人公男

居住在新兴住宅区的小学五年级学生，性格沉着冷静。喜欢运动和学习，很招人喜爱。



主人公女



明日香

和主人公同年级的学生，浩之的表姐。虽然学习成绩一流，但凡是需要体力的运动都不太在行，最怕游泳和黑暗的地方。



浩之

和主人公同年级的学生，明日香的表弟。热爱足球运动，性格开朗活泼，拥有“初生牛犊不怕虎”的干劲。

据点功能介绍

游戏中玩家会频繁出入这里来适时地调整队伍的状态，如果不知道接下来该做什么事情，与这里的NPC对话也会得到重要的情报。

传送装置



可以在数码世界自由移动的设备。方便玩家在不同的区域收集新的数码宝贝，或进行战斗提高队伍的整体实力。

数码农场



玩家最多只能带6只数码宝贝一起行动，剩下的数码宝贝都可寄存在这里。与管理员对话进行特训可获得能力提升。

数码实验室



对数码盘进行修复或让数码宝贝进化的特殊场所，只有不断地让数码宝贝进化才能提高队伍的整体实力。

指挥室



与这里的任务NPC对话可接受任务，或利用这里的床铺休息以回复我方全体的HP和MP。

数码宝贝搜集风暴再临

幻想传说 换装迷宫X

本作虽然是两个老游戏合在一起的版本，但NBGI当然也不是整合一下就好意思拿出来卖的，对于游戏系统本身的改进不说，还有丰富的追加要素。主要包括新的换装、新的剧情等等，老玩家也不妨重新温习一次，说不定又能找到当时游戏的乐趣了。

[文：脆薯条]

◆改进的战斗系统

基本系统

本作的战斗系统是由《宿命传说》以及《心灵传说》的基本系统改进而来，通称“X ARTS AERIAL-LMBS（XAR-LMBS）”。最大的特色就是在屏幕下方增加了一条感情槽，用于秘奥义发动等等。而且该系统还有一个更加吸引人的地方，就是可以同时控制两名角色，算是“《传说》系列”中的一大跃进了。另外系统对于空中连击的爽快度大大提高，一般攻击就分为两种：普通攻击与挑空。玩家们熟悉的技能连携没有太大的变化，不过空中的连携方法就多种多样了。游戏中的技术还专门为了空中连携做了稍许改进，例如“魔神剑”这个基本招式使用一定次数后会派生成为“魔神剑·天”，同时会附加挑空效果，这样一来就更方便空中连携了。



▲空中连携不仅实用性强，也不用担心被敌人受身。



▲在空中发动技术时似乎连招式都会产生变化。

感情槽



▲初期的感情槽只有10%，或许游戏中会有一种特殊料理能够提升初始值。

エモーショナルブレイブゲージ（感情槽，EBG）在最初的状态只有10%，攻击命中敌人、咏唱晶术、防御敌人攻击等等都会增加感情槽，反过来被敌人打中会减少。在战斗中要牢记一点，感情槽越多，攻击力越高，但防御力会低于基本能力25%左右；感情槽越少，则防御力越多。当感情槽积攒到100%时，此时按下L键即可进入爆发模式，系列中俗称“爆气”，这时候的攻击力、防御力、速度都会提升一大截，同时也是可以使用秘奥义，扭转大局的时机。

新的幻想，新的换装

◆新换装介绍

PSP ■テイルズオブファンタジア なりきりダンジョンX
角色扮演 ■日版 ■NBGI
预定2010年内发售

换装作为游戏的另一个卖点，自然也不会怠慢。新作相比原作中的几种换装显然是丰富了很多，让玩家在战斗时体验到更多的乐趣。



精灵使 运用精灵的力量释放魔法的职业，典型的后方支援型，队伍中的重点保护对象。虽然咏唱的时间比较长，但晶术的威力可是要高于一般魔法师的。

猎人 远距离攻击的职业，各种技能都附加属性效果，毒、冻结、燃烧等等，在对付一些BOSS时能发挥巨大作用。同时猎人也会一些中级晶术，咏唱速度极快。





骑士 典型的炮灰角色，各项能力均可，尤其是防御力和HP比较突出。近身攻击技能丰富多样，但同时也会少许回复技能。骑士可以装备重型防具，在战斗中绝对是冲在最前面的。

格斗家 类似《永恒传说》中的女主角法拉，强力的技能全都为近身攻击，连携速度快、威力大都是其特点，不过由于无法装备铠甲等重型装备，防御力自然是低了很多。



前线任务 进化

多机种 动作射击 ■Front Mission Evolved ■日版 ■Square Enix ■发售日未定

对应机种为PS3、X360

在最新的情报中，本作又一个人振奋的消息就是支持联机对战。其实在《前线任务 5》中就有这个功能，无奈当时的环境所限，大多数玩家都体验不到对战的乐趣。这下可以在《前线任务 进化》的世界中好好过把瘾了。

三大关键词

A.D.2171

2171 年可以看做是人类的新纪元，同时也是一个向着宇宙移民的年代，巨大的轨道电梯拔地而起，各国为了能够在未来的宇宙移民计划中占得一席之地，纷纷开始建造轨道电梯。同时，它们以"宇宙移民"为理由扩充军备，在海、陆、空三方面不断发生流血冲突的如今，人类也面临着宇宙战争的威胁。

O.C.U.VS U.S.N.

这两大国对抗的态势是系列中通用的设定。在本作中，因为轨道电梯关系到未来移民计划的顺利与否，两大国之间的对抗日益激烈，更有可能导致发生全面战争。作为主要兵器的 Wanzer 自然也是不断进化，两国投入巨大的人力与财力开发新型 Wanzer，为的就是在将来可能爆发的战争中占得先机。

钢铁的风暴

Wanzer

Wanzer 的形态比起以前已经有了翻天覆地的变化，除了两大国的几个标准系列外，还有供 S 驾驶员使用的 Wanzer。另外，强力的武器与配件也是多种多样，更有特别设计的大型 Wanzer。可见现在的 Wanzer 已经成为了战斗时的主力，玩家在游戏中可以使用很多风格迥异的机体，有些造型还很"未来化"。



新角色介绍



阿兰·拉姆塞伊 Alan Ramsey

迪兰的父亲，优秀的 Wanzer 操作系统设计师，同时也对 Wanzer 使用的引擎做出了重要的改进。目前阿兰正在 U.S.N. 某个基地中进行高出力引擎的开发工作。

艾米·科安 Amy Kohen

头脑灵活的机械师，虽然是一名女性，但她做任何事都追求最好的性格让整备队中的每一个人钦佩不已。同时她也是迪兰的青梅竹马，对于他总是非常关心。

［文：脆薯条］



战斗时的要点

射击

射击武器有很多种，包括机枪(MG)、霰弹枪(SG)、火箭发射器(BZ)等等。普通的机枪选用一定要注意弹数、重量、射程和威力。由于游戏的类型从 S·RPG 变为了 TPS，所以除了玩家的操作技术外，武器的性能也非常重要。

格斗

历代经典的格斗武器都会保留下来，包括冲击锤(PB)、棍棒(RD)等等。格斗机体一般需要注意防御力和移动速度，而对于背包的选用非常讲究，不知道"出力大于机体本身重量一倍时，格斗武器伤害加倍"的设定会不会在本作中保留。

脚部件

脚作为 Wanzer 的重要组成部分之一，在战斗中可以说起着决定性的作用，因为关系到回避。脚部件和前作一样，分为双脚、四脚以及气垫脚。双脚的回避率一般，但通用性比较高；四脚的回避能力高，而且地形适应力要好很多，对于机体安定性也有一定的保障；气垫脚适用于泥泞与大雨的作战环境中。

苍翼默示录 CS

多机种 格斗 ■BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT ■日版 ■Arc System Works ■预定 2010 年 7 月 1 日发售

对应机种为PS3、X360

《苍翼默示录 CS》是今年下半年最受瞩目的一款格斗游戏。去年发售的前作好评如潮，而新作不但继承了其所有优点，还加入了家用机版独占的新角色、新的教学模式以及军团模式。这个夏天，我们将迎来 2D 格斗游戏最华丽的篇章。

再次揭开苍之魔导书的真相

教学模式

不同于前作，新作为了让更多的初心者快速掌握游戏的诀窍与精髓，特地加入了贴心的教学模式！相比单调的训练模式，教学模式拥有由浅至深的教学课题以及各种任务挑战，方便玩家进行更有针对性的练习，这一点即使是在前辈"《GGXX》系列"中也是前所未有的创举。



▶即便是教学模式，本作也是以全语音的角色对话形式来对玩家进行指导，可见制作人的用心之处。

军团模式

加入全新"军团模式"的 PSP 版《苍翼默示录》一经推出便受到 FANS 的称赞，这一系统同样被保留在家用机版的新作内，即使没有对战的同伴与对手，玩家在单人游戏时也同样能感受到团队作战的乐趣。



故事模式

由于前作的故事模式素质之高、容量之大远远超出众多 FANS 的预料，因此新作的故事模式无疑更加令人期待，海量的全新剧本、语音以及插画将让玩家彻底领略游戏的世界，而街机版剧情之后的故事也将在家用机版中得到补完。

◀不出意外的话，新作的故事模式对于国内玩家而言，依然会因为中文版的存在而显得别具意义。

新角色登场



椿

声优 今井麻美

椿是 NOEL 的同学兼好友，也是继承十二宗家血脉的少女。她所使用的武器是名为"封印兵装·十六夜"的家传之宝，虽然威力无穷但却有着会让使用者渐渐失明的副作用，因此椿可以说是一个具有悲剧色彩的角色。

HAZAMA

声优 中村悠一

HAZAMA 是隶属于统制机构谍报部的术士，也是本作中最深不可测的反派角色。战斗中他使用的武器是可以自由伸缩的钩锁，机动性很强。

NEW μ-12-

声优 近藤佳奈子

街机版最后关卡出现的隐藏人物 μ-12- 是家用机版独占的原创新角色，她也是"苍之继承者" NOEL 的真正形态。她的思念体凝聚了一切对 NOEL 所处世界的憎恨，因此比 μ-11- 以及 μ-12- 具有更强的破坏欲望。

［文：九兵卫］



无限试驾2

多机种 竞速 ■Test Drive Unlimited 2 ■美版 ■Atari/Eden
预定2010年第三季度发售
对应机种为PS3、X360

在游戏的世界里，你可以在车库中收藏上百辆豪车，随便挑一辆在风景最美的道路上以最高时速疾驰。《无限试驾2》就是一个为满足车迷所有梦想而开发的游戏。与前作相比，本作将会更强调剧情，而试驾的场所则是地中海岛屿Ibiza，游戏围绕四大主题：比赛、社交、探索与收藏。

●社交与探索

本作将为车友兼玩家们打造一个网络交流平台，玩家可以创建自己的汽车俱乐部，它就相当于网络游戏中的公会或者战队，可以招募其他玩家加入自己的俱乐部，一起参加比赛，赢取奖金，提高排名。表现活跃的玩家可以不断提升全球排名，获得参与高级别赛事的资格。玩家可以操作自己在游戏中的化身，在车库、大厅和车行里闲逛，和线上的朋友一起坐在车行展示台的车内聊天。

本作为喜欢自驾兜风的玩家准备了一个380平方公里的美丽海岛，在无拘无束地驾驶名车的同时，偶尔会在路边碰到汽车残骸，其中可能会有一些在车行买不到的罕见重要零部件。游戏中的道路总长度为930公里，其中310公里为越野道路。将地图缩小俯瞰全景时，越野路会以黄线表示。开发商表示，将所有道路都开一遍，大约需要20小时。更令人惊喜的是，当游戏进行到一定程度后，玩家可以坐飞机前往前作所在的O'ahu岛。该岛在本作中是重新制作的，增加了600多公里的沥青路与越野路。


■你可以邀请线上的朋友坐在自己的副驾驶座上，然后把车开到自己的房子里。


▲本作无论在汽车外观还是内饰方面都更加细腻，车内每个细节都完美呈现。

●天气与车损

本作加入了昼夜循环与气候系统。游戏中的一天相当于现实的两个半小时，你可以在日落时分开车到海边欣赏夕阳西下。还可以将镜头不断拉远，以卫星视点观看整个海岛随着时间的景色变化。在Ibiza岛上气候多变，有时会有雷暴出现。在恶劣的气候下开车外出，可能会损伤你的爱车，不过在倾盆大雨时，把全身泥泞的车开到户外来个免费洗车也是个不错的主意。本作的车损系统连小小的划痕也不放过，汽车的损伤会逐渐累积，直至某些部位松垮，不过汽车的性能不会受影响。

●多人挑战赛

本作有丰富的多人挑战赛模式，玩家可以在编辑器上自己创建比赛、制定规则，创建的比赛会在游戏大厅中显示，其他玩家可以参加。每个比赛都有赌博性质，获胜者可以赢走对方的钱。你也可以带领自己的汽车俱乐部挑战其他俱乐部。每个俱乐部分为三个级别，最多可以32人加入。俱乐部会有自己的专属豪车与俱乐部大宅。每个玩家都有自己的一套豪宅，事实上，游戏中收录了100多套豪宅，最高级的豪宅拥有无敌景观与私家游艇。玩家可以邀请朋友到自己家中做客。

[文：阳光成员 清国清城]

车迷的梦幻世界


▲房子的主要用途自然是用来容纳自己的汽车收藏，本作收录了208辆汽车。


■这种鸥翼车门的超级跑车能在街上看到都算是大饱眼福了。



双重世界II

多机种 动作角色扮演 ■Two Worlds II ■美版 ■SouthPeak Games
预定2010年9月14日发售
对应机种为PS3、X360

《双重世界》曾经是一款试图挑战《上古卷轴IV》的大规模RPG，不过其开发商Topware的实力显然无法与Bethesda媲美，所以他们把希望寄托于续作。《双重世界II》采用了全新的游戏引擎，在每个方面都有明显改进。

游戏故事发生在原作的数年后，玩家仍然扮演前作主角，他被邪恶的Gandahar抓走并囚禁数年。一支兽人精英突击队救出了主角，他们希望主角能阻止恶魔灭绝兽人种族的计划。与传统的美式RPG一样，游戏中有多种职业可用，擅长近距离战斗的战士使用双剑、斧头等武器作战，可以随时通过快捷键更换武器。弓箭手不仅可以远距离作战，而且可以发射火箭实施诱敌战术。巫师不仅可以使用魔法战斗，还可以用道具增强魔法效力。

本作还有多种多人模式，比如以双人合作的方式进行的剧情任务，还有罕见的协作型城市建设模式。你可以与好友一起建造并管理城市，消费资源来生产道具，比如弓、剑、盾等。高等级的城市能够生产出高质量的武器装备，而这些装备又可以在普通剧情模式中使用。

[文：星夜]


▲城市建设模式中生产的装备可以在剧情模式中使用。


◀游戏中会出现日式风格的庭院。

挑战《上古卷轴IV》的欧系RPG

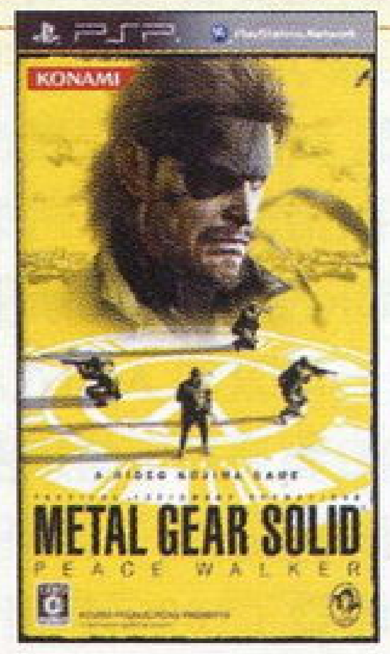


黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

在《失落的星球2》还没有发售前就传来了海外游戏媒体的一阵阵恶评，这与初代登场时优秀的反响相比简直是天与地的区别。是欧美人对射击游戏要求过于苛刻，还是他们浮躁的恶评呢？因此本次我们特地将《失落的星球2》列为了大黄金眼加以评判。长期以来"打枪"游戏是欧美厂商的强项，如今为了迎合市场日厂迎难而上，看来他们还有很长的路要走呢。

黄金珍藏×2　热血推荐×2

潜龙谍影 和平行者



黄金珍藏

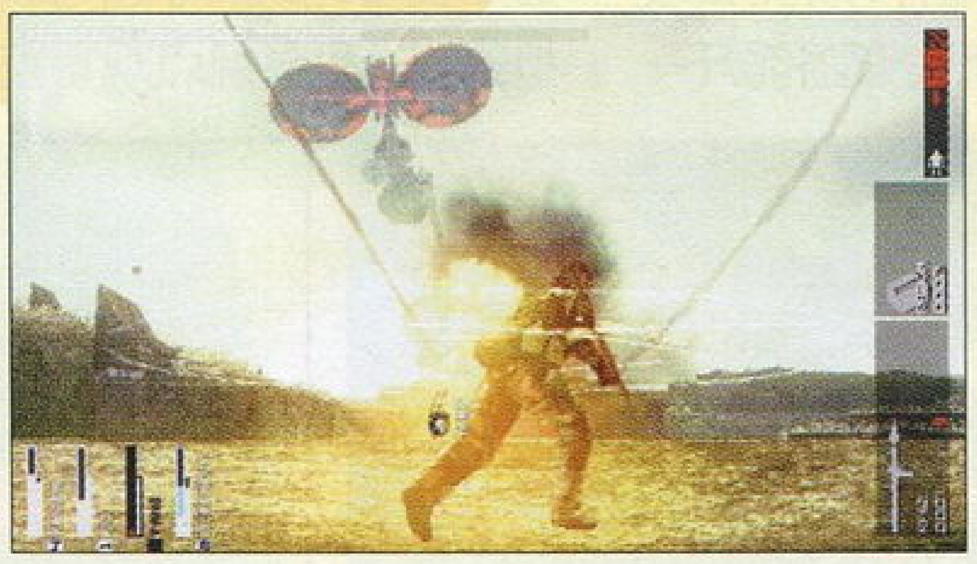
推荐玩家人群

●喜欢潜入游戏的玩家。●和平主义者。●有方便的联机条件的玩家。

总分 28

雷电

作为掌机作品，本作内容之丰富让人不得不敬佩制作人的用心、感谢制作组的辛勤创造，能将多厂合作的各种元素都环环相扣连在一起实在是一个奇迹。系列的核心元素尽数保留，潜入还是杀戮？都是你的选择。小岛鼓励的肯定还是秘密行动，不取人性命，如此才能取得高评价，解开更多要素，这也是系列一直贯彻的反战思想的体现。丰富的道具和武器的开发、升级系统体现出游戏的收集乐趣，主线流程之外，128个特别任务挑战性十足，任务目标丰富，包含了潜入、守护、收集道具、拯救俘虏、BOSS战等等，甚至经典的《猪小弟》也被复刻到游戏中。与《怪物猎人》的合作是本作的点睛之笔，吸取了成功的联机经验、收集要素的指导思想和"猎人"操作模式，火龙和轰龙的加入也让本作增色不少。剧情是《MGS3》的延续，漫画过场足够煽情，但是只能在原有的故事框架中将感情线强硬拉长，没有能给人太多惊喜。另外拥有如此丰富、优秀内容的作品因为主机缺少一个右摇杆而表现出的硬伤也无法忽视。



脆薯条

如果说只有一个词能形容这款游戏的话，那就是"完美"。大首领在雨中点燃雪茄的那一刻，游戏画面就已经震撼了每位玩家，配合上精彩的漫画使玩家的带入感丝毫不逊色于家用机版本，过场QTE的加入更是锦上添花。媒体安装后全程语音的电台对话也让玩家惊喜不已。本作的游戏性更可以说是该系列的又一次的飞跃，完美配合掌机特色的游戏方式使本作成为继"《怪物猎人》"系列之后的PSP又一联机大作，丰富多彩的游戏内容足够让玩家耗费几百小时而乐此不疲。

奈落

首先，毋庸置疑游戏在各方面水平都是超一流的。其次，感觉小岛秀夫在做一个实验：之前的《MGS》在游戏形式上已经走进了瓶颈，必须有个方向性的改变。联机和收集两个要素，一个是顺应时代，一个是增强游戏本身的耐玩度，本作高调体现这两点实在是明智之举。这种积极求变、蓄意进取的精神不愧为王者大作。本次的剧情同样在水准之上，只是心里一直隐约有这样一种想法：全"《MGS》系列"归根结底贯彻的其实还是日本人的武士精神；故事里的所有人，都是挂着不同国籍的"日本人"。

■超越满分作品素质的不满分作品。

■PSP■UMD■Konami■Metal Gear Solid: Peace Walker■动作■2010年4月29日■1～6人■无对应周边

失落的星球2



推荐玩家人群

●忠实卡饭。●联机游戏狂。●对打大怪物情有独钟的玩家。

总分 20

ACE飞行员

这是一款日厂思维下的"打枪"游戏，显然他们还没有完全理解"打枪"游戏的乐趣所在。在没有改进前作存在"问题"的射击系统的同时，又将制作的重心完全转向了多人联机模式，这样导致旧的问题没有解决又暴露出了新的问题。本作单机部分的关卡完全就是豆腐块式的一个个组合拼接，游戏节奏平平，场景缺乏递进，惟一提神的恐怕就是几个巨大的BOSS对玩家视觉上的冲击，然而其中好几个巨型BOSS还是在前作中出现过的，不免让人觉得这是在偷工减料。游戏流程中严重的堆砌感让人怀疑制作者到底自己有没有玩这款游戏。游戏AI表现极其低下，近在咫尺而不向你开枪的敌人比比皆是。好在这些缺陷可以在联机合作模式中被一片热闹的气氛所掩盖掉，这时玩起来感觉比单人有乐趣一些。与其他大作联机对战模式相比，本作气氛只能用"冷"来形容。在对抗性和节奏上不但慢了一大截，而且对网络环境的要求还比较苛刻。本作也算是大工大料了，然而它的诞生不是该系列的一个进步，而是一个倒退。



Gouki

很遗憾的是，与4年前的第一作相比，本作在游戏体验上并没有太大的不同，采用2.0版Capcom自主引擎开发让游戏拥有更好的声光效果，但今时不同以往，游戏没能找到让玩家兴奋的钥匙，而只是一味地变得更大，更长，这样的结果就是更乏味，更瞌睡。低水平的AI队友会让你哭不出来，多人联机的故事模式比单人模式稍微好那么一点点，但也只能让你兴奋20分钟而已，至于说多人对战模式那简直就是处于同类游戏同类模式的最低水平阶段，一个连射击乐趣都没有的射击游戏，情何以堪？

纱迦

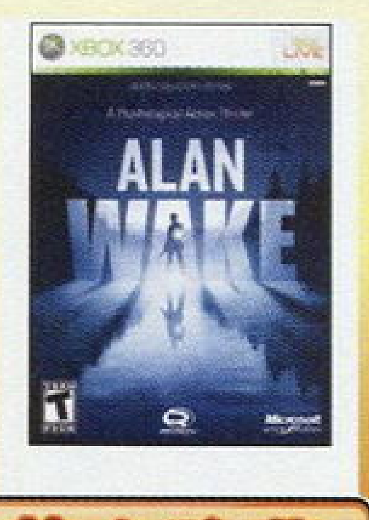
虽说游戏以联机为卖点，但也不至于把单机模式改成如今这个样子。单机模式的关卡设置极不合理，由于敌人个个蠢笨如猪，为了防止玩家打起来觉得太容易，设计者特意给敌人准备了很多大威力武器，并对玩家的生命作出严格限制，一旦死光之后就得退回很远的检查点重新来过。不过如果你能找到和你一起联机的朋友，那么以上这些都不是问题，你会获得比单人游戏多十倍的乐趣。游戏的在线对战模式并不怎么有趣，而且赢得的奖励和你所付出的时间相比不成正比。

■热爱生命，拒绝单机。

■X360/PS3■DVD-ROM/BD-ROM■Capcom■Lost Planet2■动作射击■2010年5月10日■1～16人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

心灵杀手



推荐玩家人群

●所有X360玩家。●迷恋黑夜的玩家。●非常注重剧情的玩家。

黄金珍藏 总分 27

纱迦

游戏画面在恐怖冒险游戏中是最高级别的水平。游戏的流程和难度设计精巧，很好地营造出了噩梦般的恐怖氛围，让人始终保持着紧张感。战斗多过解谜，有点喧宾夺主的感觉，不过流程中还安排了同伴、直升机等新鲜要素，不会让你觉得拖沓。Remedy多年磨一剑，终于交出了令人满意的答卷。

雷电

游戏的场景设计非常到位，昼夜之间的切换令人赞叹，强大的光影效果营造出了空前的恐怖感。游戏流程基本上以战斗为主，并辅以各种趣味收集要素。剧情是游戏的最大亮点，我从一开始就沉浸于游戏的剧情之中，随着流程的发展，整个故事也越来越吸引人。通关也并不意味着完结，必须将原稿收集齐。

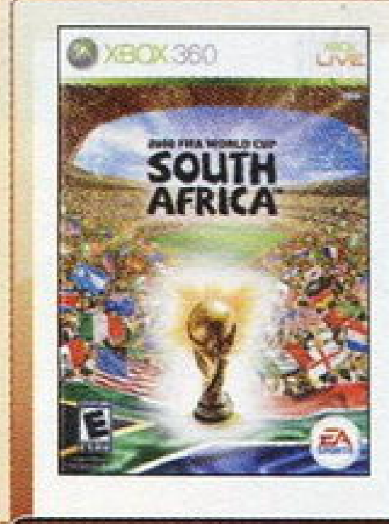
Gouki

采用了如电影一般的叙述手法，主角的旁白以及中文字幕能够让你很快地进入游戏。不过游戏初期的节奏稍稍有些慢，很多看似无关紧要的小细节会让你在游戏中期有恍然大悟的感觉。虽然是线性的流程，但大片山野的地图很容易让你有找不到北的感觉，光影效果很不错，故事本身是否精彩就见仁见智了。

■寂静岭已经死了！

■X360■DVD-ROM■Remedy Entertainment■Alan Wake■动作冒险■2010年5月18日■1人■无对应周边

2010南非世界杯



推荐玩家人群

●球迷玩家。●想换换口味的球迷玩家。●想通过游戏改变历史的玩家。

热血推荐 总分 26

Gouki

就世界杯这个命题而言，这款游戏几乎是完美的。初上手，只要把操作模式变更一下，你就会觉得这就是你想让《WE》做到而没能做到的游戏。你需要适应的有：长、短传球的力度和方式、对高球落点判断的误差、球员的惯性，以及一张写满假动作和庆祝动作操作方式的白纸。没有什么不可能，不是吗？

火云

夹在两部正统作品之间发售的本作并不尴尬，游戏保持了系列赛作品的娱乐性，游戏相当热闹爽快，完善的模式和丰富的国家队授权自不必多说。游戏对前作的不足之处进行了很多调整，进攻防守球员对抗不再一边倒，射门更加有力，回放时间和较多更长更多，值得喜欢足球的玩家收藏。

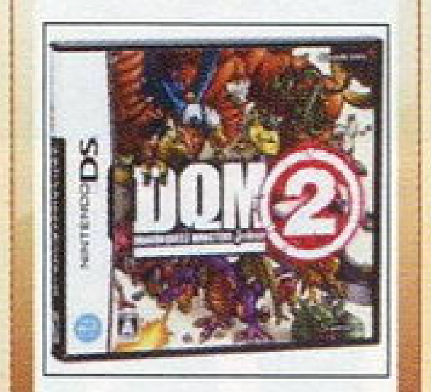
奈落

本作在《FIFA10》引擎的基础了做出了很大调整和改良，首先画面有明显的改善，球员面部建模相当逼真，浓郁的色彩更添加了几分世界杯的激情。游戏的整体节奏进一步调慢，玩家可以把更多的心思放在组织进攻上，真实感大大加强。遗憾的是回放画面依然有明显的掉帧，而且BUG依然较多。

■有史以来最好的世界杯游戏。

■X360/PS3■DVD-ROM/BD-ROM■EA■2010 FIFA World Cup South Africa■体育■2010年4月27日■1～7人■无对应周边

勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2



推荐玩家人群

●喜欢"《勇者斗恶龙》系列"的玩家。●喜欢收集与育成要素的玩家。●喜欢联机对战的玩家。

热血推荐 总分 25

晴天

游戏的大多数设定都继承自前作，玩家可以通过迷宫的天气、昼夜等变化来收集不同的怪物，并将它们不断地配合以获得更加强大的怪物同伴。一周目通关才是游戏真正的开始，随着大型怪物劝诱和配合的解禁，完成怪物图鉴成为了所有玩家的终极目标，但在此之前必须做好付出大把时间的思想准备。

九兵卫

没有曲折的剧情、没有华丽的场景，这是一款游戏乐趣回归原点的《DQM》。昼夜与天气的变化、怪物之间的生态使得游戏中的世界异常饱满，巨大怪的存在也让玩家成就感十足。通过Wi-Fi与全世界的玩家对战是本作的亮点，而扣掉1分是因为游戏中迷宫的探索要素依然不高，缺少冒险的意境。

纱迦

乍一看和前作画面以及玩法没区别，但游戏本身的进化却是实实在在的。更人性化的怪物配合系统，前所未有的怪物阵容，霸气十足的巨大怪等全新要素让人欲罢不能。除了怪物收集，游戏通关后的隐藏要素也极为丰富，加上本作还采用了大量系列经典音乐作为BGM，真的让很多老玩家感动不已。

■没有最强，只有更强。

■卡片■Square Enix■ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2■角色扮演■2010年4月28日■1～8人■无对应周边

钢铁侠2



推荐玩家人群

●钢铁侠的忠实粉丝。●看过电影后感觉不错的人。●成就犯/奖杯迷。

总分 19

纱迦

又是一款还能一玩的电影改编游戏。游戏中的钢铁侠像电影一样，既能近身大展拳脚，也能在空中展开射击战，而且可以较为方便地切换，打起来还算流畅。游戏流程很短，难度也不高，电影迷花三四个小时拿来放松一下也是不错的选择。游戏的成就/奖杯也很简单，不看攻略也能拿个七七八八。

胜负师

如果有人说这又是一款《终结者》，那可能言过其实，但本作只能算是达到了电影改编游戏的及格线，生硬的操作和糟糕的视角先不说，如果不为成就和奖杯，那三个多小时的流程过后就基本没有什么重复价值了。看似复杂的成长系统也欠斟酌，从1万到1千万的物价跳跃实在让人摸不着头脑。

脆薯条

游戏素质还算可以，画面、手感、视角都过得去，玩惯大作的人打起来也不会觉得很差劲。游戏剧情和电影有些出入，除了单纯的打打杀杀外，还有开发、组合武器等要素。游戏难度不高，流程不长，不知不觉就打完了。隐藏要素也不多，如果不是为了成就和奖杯，没有必要再打一遍。

■又一款不过不失的电影改编游戏。

■X360/PS3■DVD-ROM/BD-ROM■SEGA■IRON MAN 2■动作■2010年4月30日■1人■无对应周边

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭



编辑评分

7

7

总分 21

九兵卫

本作是一款以日本都市传说为主题的角色扮演游戏，由于有着"《女神异闻录》系列"的部分制作班底，所以游戏中悬疑奇的氛围营造得非常到位。与人物交流时，玩家需要选择不同的表情来推动对话的进行，这样的设定很有新意。至于迷宫以及战斗部分，相信所有"女神"饭是再熟悉不过了。

■PSP■Atlus■东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭■角色扮演■2010年4月22日

一骑当千 交叉冲击



编辑评分

6

5

总分 16

纱迦

和前作一样，本作是一款颇为爽快的2D横版过关游戏，并辅以美女爆衣等养眼画面。本作的各种要素比起前作多了不少，系统方面增加了空中连续技，实用性和美观度兼备。但是解锁隐藏要素的条件过于耗时，在这种不合理的设置之下游戏缺乏变化的缺点被放大，让人丧失了继续游戏的动力。

■PSP■MMV■一骑当千 XROSS IMPACT■动作■2010年4月28日

攻略透解 GUIDE THROUGH



METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

PSP	潜龙谍影 和平行者	Konami	动作
	Metal Gear Solid：Peace Walker		日版
	2010年4月29日	1～6人	5229日元
	无对应周边		

《潜龙谍影 和平行者》拥有极其丰富的游戏内容，潜入、战斗、收集、战略、合作、对战、小游戏等等，都在游戏中拥有立足之地，小岛组将各种要素结合在一起，环环相套，并没有哪个部分是脱离于游戏主体之外的，如此强的整体感让人钦佩制作人的实力和用心。丰富的内容造就了庞大的系统，全部弄明白才能感受到游戏的精髓所在，那种层层递进、越来越强的成长和收集乐趣，让你在本作中沉迷。

文 雷电、奈落 美编 NINA

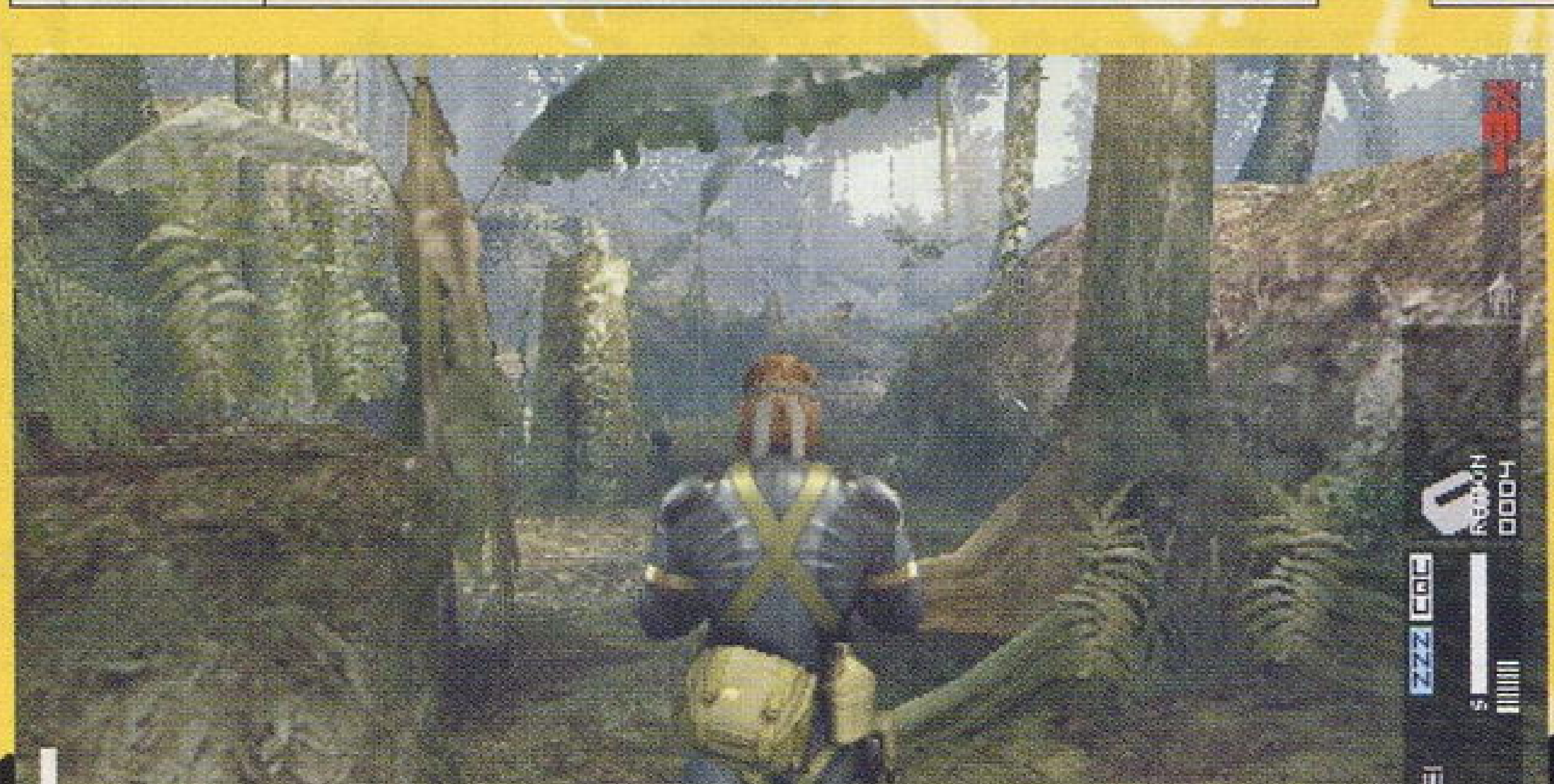
基本系统介绍

普通状态下的操作

按键／模式	シューータータイプ 射击型	アクションタイプ 动作型	ハンタータイプ 猎人型
方向键上	动作	视角操作	视角操作
方向键下	蹲	视角操作	视角操作
方向键左	装备品选择	视角操作	视角操作
方向键右	武器选择	视角操作	视角操作
△	视角操作	动作	举起武器
○	视角操作	武器、装备品选择	动作
□	视角操作	近身攻击／CQC	近身攻击／CQC
×	视角操作	蹲	蹲
L	举起武器	视角复位	装备品选择
R	攻击	举起武器	武器选择
START	暂停菜单		
SELECT	切换自动、手动瞄准／调出对话菜单		

举起武器时的操作

按键／模式	シューータータイプ 射击型	アクションタイプ 动作型	ハンタータイプ 猎人型
方向键上	上弹	视角操作	视角操作
方向键下	蹲	视角操作	视角操作
方向键左	角色站位变更	视角操作	视角操作
方向键右	角色站位变更	视角操作	视角操作
△	视角操作	上弹	攻击
○	视角操作	－	上弹
□	视角操作	攻击	放下武器
×	视角操作	蹲	蹲
L	举起武器	精确射击	－
R	攻击	举起武器	精密射击
START	暂停菜单		
SELECT	切换自动、手动瞄准／调出对话菜单		



生命和气力

游戏中的人物拥有生命值和气力两个基本数值。主角被实弹枪械击中会消耗生命值，被敌人近身攻击或震撼弹等命中会消耗气力值。生命值耗光任务失败，气力值耗光会进入倒地气绝状态，这时候要连续晃动滑杆将气力回满之后才能站起来。装备军粮（RATION）等回复道具时（道具显示在屏幕右方），生命值降低到

©2010 Konami Digital Entertainment All Right Reserved.

0时会自动使用，这样就不用担心在大战中不小心死亡了。

敌方无力化包括FREEZE后的ホールアップ（Holdup）、气力耗尽的气绝、麻醉后的睡眠和死亡这四种状态，玩家用实弹攻击消耗敌方角色生命值，直至其死亡，这是游戏中不推荐的方法，但是同样可以完成任务。死亡以外的无力化的敌人，玩家可以用富尔顿（FULTON）回收系统回收，这种不杀人的游戏进行方式是本作提倡的游戏方法。



角色的生命值是会自动回复的，蹲下后回复的速度稍快；趴在地上或躲在急救箱中回复速度最快，只要稍等一小段时间，剩余生命值就会快速增长。

走、跑、蹲、趴

按“蹲”键可以让角色蹲下，按住可以让角色趴在地上。“蹲”状态可以移动，“趴”状态则不可移动。蹲下不动，隐蔽率增加25%；趴下，隐蔽率增加50%。



站立或蹲下状态推滑杆都可以让角色移动，轻推滑杆为慢走，隐蔽率小幅度下降；将滑杆推到底为跑（快走），隐蔽率大幅度下降。穿着普通服装靠近敌人，敌人会警觉，除非是蹲下状态慢走才可以将与敌人的距离缩短到可以发动“Freeze”的状态，蹲下快走或站着靠近时，无法进入可以发动“Freeze”的状态。如果是穿着潜行服装（Sneaking），跑动接近敌人也不会被发现，除非是有身体接触才会被发现。

靠墙

靠近墙壁按“动作”键可以让角色靠在墙壁上，可以站立靠墙，也可以蹲下靠墙。墙壁实际只分为两种高度，一种是半身高，一种是全身或以上高度。半身高的墙壁，蹲下靠墙就可以不被前方的敌人发现（视觉效果上，角色的头或身体可能会露出，不过仍旧不会引起敌人注意）；超过一人高的墙壁则可以彻底挡住角色的身体。

靠墙中按攻击键可以敲击墙壁，声音不大，如果你处于敌人视野范围内的墙壁后面，敲墙会引起敌人的注意，他们会走过来查看。敲墙的用法：当敌人守住必经之路时，可以敲墙吸引敌人过来，在敌人靠近之前控制角色转移位置，绕过去；在敌人视野以外放置空弹夹（Magazine）或各种杂志，因为超出视野，放置动作安全，不过敌人也看不到，就不会被吸引过来，靠墙吸引敌人靠近你，但是当杂志进入敌人视野内时，他们就会跑过去看杂志，这时候你可以从背后“Freeze”敌人了。

靠在墙壁的边缘时，如果正前方视野中有敌人，按下L键可以确认敌情，视角会拉近，如果有多个敌人，可以通过视角控制键切换注目的敌人。在按住L键确认敌情时，可以按R键对当前注目的敌人进行标记。



近身攻击

射击型和动作型操作方式的近身攻击、CQC、射击和滚动键都是相同的按键（射击型是R，动作型是□）。推滑杆并快速点按攻击键让角色翻滚，如果按攻击键的时间稍长，就会让角色停止移动发动近身攻击的第一拳（站立不动按攻击键也是近身攻击），举枪中按攻



击键是射击。滚动是很容易误操作为近身攻击的，所以一定要在移动中轻点攻击键才行。

猎人型操作中，滚动是移动时按“蹲”的×键，近身攻击和CQC则是单独的□键，射击键则是△，这和《怪物猎人 便携版》的操作相同。

近身攻击的招数，如果是空手状态或持有可以CQC的武器，就是“拳拳脚”的三段连击。如果是不能CQC的中、大型武器，近身攻击则是使用武器进行一次判定的殴攻。

滚动可以直接翻过一些非常狭窄的隙缝，比如采掘场的装甚地中两个紧挨着房顶间的缝隙。滚动有很小的无敌时间，而且带攻击判定，被滚动撞倒的敌人会损失气力。

近身攻击，如果是可以CQC的武器或空手状态，就是“拳拳脚”的三段连击。如果是不能CQC的中、大型武器，近身攻击则是使用武器进行一段的攻击。

滚动，可以直接翻过一些非常狭窄的隙缝，比如两个紧挨着的相同高度的房子的顶部。滚动有很小的无敌时间，而且带攻击判定，被滚动撞倒的敌人会损失气力。



斯内克
Naked Snake [BIG BOSS]

CQC

在屏幕下方出现CQC提示图标时，按住CQC键就可以发动CQC。

移动状态下，也就是推滑杆的同时按攻击键，就可以直接将敌人摔投出去。如果是站立不动的静止状态下，按住CQC键就会勒住敌人的脖子，将敌人束缚住。

束缚敌人的过程中，连续按下攻击键就会一次次勒紧敌人的脖子消耗敌人的气力，滑杆推向任意方向都可以将敌人摔出去，被摔出去的人撞到其他敌人或撞倒墙壁时气力伤害更大，而且被撞到的敌人也会损失气力。束缚敌人时，按住动作键就可以进行拷问，某些特殊的敌人会告诉你一些有用的信息，比如重要道具的所在位置等。

当摔投敌人出去时，身体周围可以发动CQC的距离内如果还有其他敌人，屏幕下方会出现连续CQC的提示图标，在闪烁的瞬间按下CQC键可以再次发动CQC（其实只要看到连续CQC的图标便连打攻击键就基本不会错过时机），可以一直连续发动，直到身边的敌人全被放倒为止。

射击

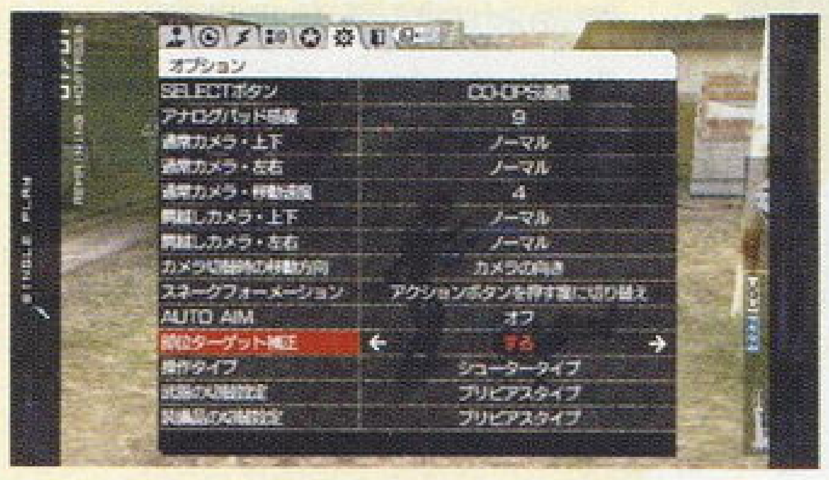
猎人型和动作型操作都可以用滑杆进行精确瞄准。举枪过程中按下精确射击键（猎人型为R，动作型为L），角色将无法移动，这时滑杆可以控制准星瞄准。对于需要精确射击的关卡，可以优先选择这两种操作模式。（动作型和《潜龙谍影 掌上行动》的基本操作方式类似。）

射击型和PSP的其他FPS游戏的基本操作方式相似，使用△、○、□、×代替缺少的右滑杆进行视角调整和瞄准，因为没有力阶，所以操作的缺陷非常明显，但是游戏的瞄准进行了优化，仔细设置并适应一小段时间之后还是比较顺手的。

通过OPTIONS中的以下几个关键设置可以让你的操作更加方便。

一．视角切换时对准的方向（カメラ切替时の移动方向）：当前视角方向（カメラの向き）、角色正对方向（キャラクターの向き）。

选择“当前视角方向”适合射击型，



不举枪状态下移动时就将视角调整到想要瞄准的大致方向，举枪时正好就对准了当前视角正中，也就是将瞄准分为两个阶段：1. 移动中的粗瞄；2. 举枪中的细瞄。这样做的好处是：1. 粗瞄中可以高速移动躲避敌人的攻击；2. 更容易瞄准离当前视角方向偏差较多的目标。因为举枪中角色移动速度极慢，而且举枪时准星移动速度非常慢，要想举起枪再去瞄准一个与当前视角很远的目标就非常慢了（使用狙击枪时更是难以在举枪后寻找目标），所以先用粗瞄瞄准大致方向，再举枪细瞄，如果是准星大的武器（比如火箭筒“LAW”），粗瞄基本可以达成要求，举枪即可射击；如果是狙击枪的话，粗瞄的作用则更加明显。

选择“角色正对方向”适合潜入和对快速转向有要求的玩家，更加适合动作型和猎人型操作，因为这两种模式下移动中调整视角比较困难，比如在接近敌人后希望“Freeze”敌人时，为了让举枪后视角对准敌人，就要用方向键慢慢调整，如果是“角色正对方向”，则可以先推滑杆让角色正对目标敌人，然后按下举枪键，则可以将枪口直接对准希望的方向。也可以用这个方法快速让视角转向，即调整角色面对方向后，按举枪并迅速放下。不过可惜的是角色

TIPS 使用PS3的Adhocparty软件可以通过PSN进行《潜龙谍影 和平行者》的联机游戏。国内的一些对战平台也支持联机。如果身边没有同好的话可以尝试这些方法。



正对方向举枪，只能平视，所以对付不在一个平面上的飞行敌人和高处的敌人的话，还是需要在举枪状态下缓慢地上下调整视角。

二、自动瞄准（AUTO AIM）：关（オフ）；开（オン）。SELECT 的功能有两种选择，一是自动瞄准开关切换，二是打开 CO-OP 多人游戏中的 CO-OPS 通信，选为第一种时，可以在游戏中自由开关自动瞄准。自动瞄准开启时，按下举枪键，角色就会自动瞄准敌人，进行大致准确的射击，适合新手和大混战。推荐还是关闭自动瞄准，作为需要精确操作的潜入游戏，自动瞄准在大多数情况下都无法满足玩家的需求。

三、部位瞄准补正（部位ターゲット补正）：关（しない）；开（する）。其实就是辅助瞄准，会小幅度自动调整准星，优先对准头部等要害。比如，当准星靠近较远的敌方角色，头部目标很小，准星靠近时就会自动跳到头部。一般情况下打开部位补正比较方便，但是如果对自己的瞄准有信心，并且想要精确地射击特殊地点时，可以关闭。比如在地面放置地雷，敌兵经过时很可能无法踩中，所以当敌人靠近地雷后在远处射击地雷引爆，如果打开了部位补正，系统会自动将准星微调到敌兵身上导致无法命中地雷。

潜行

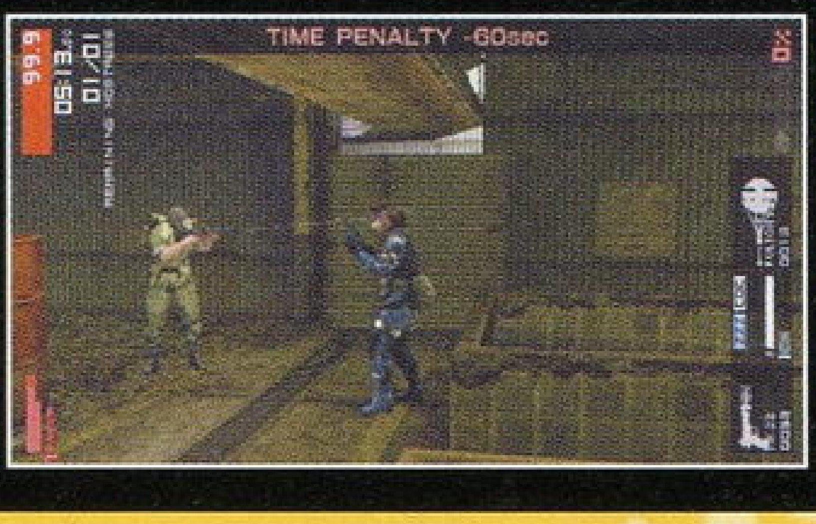
在不同的环境下，不同的服装和不同的行动都会有不同的隐蔽度。游戏时画面的右上角就是当前的隐蔽度，隐蔽度越高越不容易被发现。趴在地上是最有效的提高隐蔽率的方法。对于坦克、装甲车等 AI 兵器，视野比较开阔，但是很难发现不动的物体，如果你稍微一动，隐蔽度有一个瞬间的下降也会直接触发警报。在与大型兵器作战时，推荐配备刺客稻草箱，只要躲在箱子里一动不动，即使是在步兵和大型兵器的视野范围内也不会让其产生任何怀疑。

敌人的警惕程度分为红色的危险阶段、黄色的回避阶段和绿色的警戒阶段，危险程度递减。

每个敌人都有一个扇形的视野范围，进入敌人视野就会引起敌人注意。如果隐蔽度很低，则会直接被敌人发现进入危险阶段，记做触警一次，如果你仍旧处于敌人视线内，危险数值不会降低。离开敌人视野并躲避起来，危险数值会不断下降，减完后进入回避阶段。回避阶段中，左上角显示黄色计量槽，数值减完后进入警戒阶段，左上角显示绿色计量槽，此时包括增援在内的敌兵都会在范围内巡逻。绿色计量槽再减完后才能恢复正常阶段。

潜入阶段远距离射击，如果子弹声音引起敌人的注意也会进入绿色警戒阶段。搜索状态不算触警，不会降低评价。

除了成功隐藏让左上角计数槽彻底减完可以摆脱触警阶段外，让所有敌兵无力化也可以直接解除触警状态，但是敌方增援兵数量众多，全部无力化实乃下策。



FREEZE

不许动！

悄悄从背后靠近敌人，接近到一定距离内，出现 CQC 提示，再继续靠近一些之后，面对敌人举枪，玩家控制的角色就会喊出“FREEZE！”（意为“不许动！”日文为“动くな”），只要此话语一出，任何步兵都会乖乖趴在地上束手就擒。之后你就可以搜身或者回收他们了。前期在没有潜入服时 FREEZE 很难使出，因为发动 FREEZE 要求的距离非常近，除非蹲下以最慢速度前进才不会因为足音而引起敌人的注意。中期有了可以完全消除足音的潜入服后，就可以大胆地接近敌人了，即使在敌人背后站直身子跑动也不会因为足音被发现，此神技的利用率直线上升。（当然还是要小心其他看向你所在方向的敌人，跑动时的隐蔽率非常低）



在没有潜入服时的简单 FREEZE 方法为：靠近敌人到可以发动 CQC 的阶段，按住 CQC 键挟持敌人之后再松开，敌人会背对你，这时候举枪就会 FREEZE。

连结状态 COOP·IN

游戏中的大部分任务都可以 2 人到 4 人合作完成。合作模式中，每个玩家控制的角色身体周围都有一个连接环，当任意两名角色相互靠近到连接环相碰时就会发出一声清脆的效果音，这样就算连接成功，进入 COOP・IN 状态。此时玩家的生命值叠加在一起计算，只要连接状态还在保持中，合用的生命条只要还有血量，就不会有角色死亡。如果其中一人跑出橙色的范围圈或有同伴受到较重的攻击也会解开 COOP・IN 状态。连接中，每个角色受到攻击时还是会先降低自己的生命值的，比如都是满血的 A 和 B 进入 COOP・IN 状态，并且都不装备回复道具，A 受到相当于自己一整



条血条的伤害时并不会死亡，接着又受到了 X 点伤害，这 X 点伤害是计算在 B 角色身上的，如果此时连接分开时，A 进入空血状态，B 的生命值减少了 X 点。

COOP・IN 状态除了可以通过共享生命值避免同伴死亡外，还有物品共享的效果，打开物品菜单可以切换到同伴的物品栏，使用或装备当时未被其他人使用的物品。

蛇阵型 SNAKE·IN

靠近同伴并按住动作键就会进入 SNAKE・IN 状态，形成蛇阵型（Snake Formation）。在 SNAKE・IN 状态下，处于最前方位置的角色行动时，后面的角色也会跟随行动，这时后方的角色就可以专心进攻了。默认设置中需要一直按住动作键才能保持 SNAKE・IN 状态，在 OPTION 中，将“スネークフアオーメーション”一项改成“アクションボタンを押す度に切り替え”既可以按一下动作键就能保持住阵型，再按一下解开。

物品介绍



任务开始前，选择携带的物品。以射击型操作为例，进入任务后，按住方向键左打开道具（装备品）菜单，使用□和○选择道具，松开方向键左装备该道具。另外，选中道具时按 R 键可以直接使用该道具，按 L 键可以丢弃（DROP）该道具，被丢弃的道具会掉落在场景中，还可以捡起来。武器菜单操作和道具相同，不过枪械选择丢弃的话就是丢出子弹包。合作模式中可以通过这个方法给队友物品。但是惟一的物品是无法丢弃的，比如雷达等。

点按方向键左或右可以进行物品的快速切换，有三种方式，在 OPTION 中可以分别设定武器和道具的切换设定。

1. プリピアスタイプ（前一个型），在当前装备物品和上一个装备的物品间切换，初始状态下是前两个物品间切换。

2.3 スロットタイプ（3 格型），三个物品格子之间切换，选择该模式后画面右侧的道具栏侧边会出现 ABC 三个标签，红色的标签表示装备了该格子的道具，快速切换是切换的标签，游戏时先将要用的三个物品设定在三个标签下，方便切换（打开物品菜单也可以看到 ABC 三个标签）。

3. 着脱タイプ（取消装备型），道具栏在当前装备的物品和“不装备任何物品”间切换，武器栏则是和电击棍之间切换。

因为游戏中打开道具菜单不会暂停游戏，所以快速切换的使用率比以往作品要高，因此选择适合自己的快速切换模式非常重要。推荐第一种。

常用物品介绍

回复道具	RATION、MATE 和各种食物	可以恢复生命值（LIFE）和气力。回血道具装备在道具栏，生命值减到 0 时会自动使用。可以在狩猎任务的神秘岛角落的烤肉架上烤军粮！
气球	FULTON SYS	初级回收系统，对于气绝或睡眠倒地的敌人使用可以将之升到空中，自动运回基地。
睡眠地雷	FULTON M.	安置在地面上，敌人踩到时会自动爆炸，范围内敌人全部被回收。也可以用枪打爆。
睡眠火箭筒	C.GSTV(FR)	命中敌人后，范围内敌人全部被回收，可以通过补给支援补给弹药。
分析仪	ANALYZER	一定距离内，将敌人保持在分析画面中央可以分析出敌人的详细状态。可以检测出战车和飞机的援兵总数。升到 RANK 5 后，任务中的暂停菜单增加一项“敌情报”，可以查看敌方情报，不过碟版班等级太低就无法显示。
声波探测	SONIC EYE	音源位置会直接以白色圆圈显示在游戏画面中，RANK 1 时需要趴下才能有效果，升级之后可以边走边听。
夜视仪	NVG	看清黑暗中的物体，人和道具等都有比较明显的颜色。
声波雷达	SRND. IND.	属于雷达，装备后右上角会出现声波图，有敌人的方向会有波动，不同警戒状态的敌人颜色不同。
弧波雷达	SOLITON R.	可以探测出周围的地形、敌人的确切位置和视野范围，“ザドルノフ搜索 1”完成后取得。升到 RANK 5 后不再消耗电量。
杂志	MAGAZINE	杂志和空弹夹都可以吸引敌兵的注意力，级别越高吸引敌人的时间就越长。
炮击支援	STRIKE MK. 等	分为设置型、投掷型和射击型三种，安置好后按攻击键召唤（不能换到其他武器），会飞来运送补给的气球，落下时有砸击效果。
补给支援	SUPPLY MK. 等	分为设置型、投掷型和射击型三种，安置好后按攻击键确定炮击（不能换到其他武器），一小段时间后开始炮击。

TIPS 游戏支持 330MB 和 880MB 两种安装方式，前者将游戏中无线电音频装入记忆棒，后者把一些关卡数据也装入了记忆棒。如果是使用 UMD 进行游戏，尽量选择 880MB 的安装方法；使用记忆棒的话只要安装 330MB 就可以了。

C4 炸药	C4	设置好后按攻击键引爆（不能换到其他武器）。
阔刀地雷	CLAYMORE	设置在地上，从正面接近会引爆。玩家蹲下从后面慢慢走近会有按动作键拆掉的提示。
各种手雷	GRENADE	各种手雷，包括爆炸型碎片手榴弹、烟雾弹、震撼弹和电子妨碍手雷等，范围效果。
盾牌	SHIELD	使用单手武器时，举枪时左手会举起盾牌，射击频率和上弹速度会受到影响。盾牌会损坏。
坦克箱子	BOX-TANK	合作时，一个人使用箱子，另外一个人靠近后以 SNAKE・IN 形式钻进箱子中，跟随者可以发射炮弹。坦克箱子的弹药种类有实弹、震撼弹和烟雾弹三种，发射一定数量弹药后箱子会破碎。所有箱子受到一定伤害时也会破碎。
爆炸箱	BOX BOMB	在道具栏中选择扔掉（DROP），丢在场景中会吸引敌人注意力，敌人靠近后爆炸，消耗生命值。
眩晕箱	STUN BOX	和爆炸箱相同，敌人靠近后会因爆炸进入眩晕状态。
刺客稻草箱	ASSN. BOX	靠近敌人后可以按攻击键将敌人拉入稻草堆中击晕，而且击晕过程不会出发警报。使用一定次数后损坏。刺客稻草箱的用法就是悄悄溜入敌人视野内引起敌人注意，等他们走过来时击晕。
诱饵	DECOY	设置在场景中，按攻击键启动，会立起一个画像，吸引敌人注意。

主基地介绍

贾尔维兹邀请大首领出兵援助哥斯达黎加时，提供给大首领一座位于加勒比海上的主基地。在主基地中可以做的事情非常多，游戏初期只开启了一小部分功能，随着流程进行，全部九项功能都将在中盘开启，后面将一一介绍。主基地中的一些行动都是需要时间才能有结果的，比如开发和佣兵任务，游戏中时间的推进方式是完成主要任务或特别任务，我们将每个任务所经过的时间看作一个“单位时间”。





主基地中的操作

1. 在基地主界面，按L和R可以分别翻页到进入任务和记录、选项页面。
2. 所有标有摄像机图标和黄色“モデルビューア（模型视图）”字样的界面下，按△就可以查看模型。
3. 在基地内的大部分菜单下，按SELECT键都会出现帮助说明，分为三栏，按L和R切换，第一栏为当前界面按键操作介绍，第二栏为图标介绍，第三栏为教学列表。其中图标介绍非常有用，而且大部分都是日文中的中文汉字，非常容易看懂，建议多多学习，以加深对游戏系统的理解！

成员 STAFF



游戏中用气球等道具回收的士兵和俘虏等都会被运到基地中，成为大首领手下的工作人员或战士。STAFF 中分为 9 个房间，从左到右依次是接待室、实战部队、研究开发班、粮食班、医疗班、谍报班、诊疗所、仓库和交换待机室（テレード待机室）。其中“实战部队、研究开发班、粮食班、医疗班、谍报班”这五个部分是最重要的，要将所有士兵根据其擅长的领域合理分配进去，才可以开发出更多的道具供玩家使用。

接待室：刚回收的士兵就会直接进入接待室，算是一个中转站。

实战部队：将士兵转入实战部队，就可以增加 GMP（资金力），角色属性栏的 GMP+ 代表该角色可以提高的 GMP 数额（右上角显示当前 GMP 数值）。另外，只有编入实战部队的士兵才可以在任务中使用。OUTER OPS 也只能派出实战部队中的角色。

研究开发班：研究开发班的等级影响着最多的武器、道具开发，将士兵转入研究开发班增加其等级。

粮食班：编入粮食班的角色“粮食班”能力的总和直接影响右上角的食物供给度（FOOD 百分比），达到 100% 才可以正常发挥所有角色的能力，如果小于 100%，角色的能力就会下降，高于 100%，角色能力就会有一定幅度的提升，以较浅的橙黄色显示，如果长时间处于粮食不足状态有可能会有士兵出现异常。



医疗班：编入士兵增加“医疗班”等级影响医疗道具、麻醉和辅助武器的开发。医疗班的等级也影响诊疗所中角色恢复的速度。

谍报班：编入士兵增加“谍报班”等级影响探测道具等的开发。另外，在任务开始前按△查看当前“任务情报”，按 R 调出“兵士情报”，可以看到当前任务中存在的敌方士兵数量和级别，谍报班等级低时只能查出低级兵种数量，高级兵种的数量为“??”，达到高等级才可以看到。

仓库：在任务中回收的士兵有可能会拥有极强的抵触情绪，无法直接使用，会直接被丢进仓库中，相当于监狱的作用，一段时间后“敌属性”减完就可以使用了，会直接编入接待室中。

交换待机室：将士兵放入这里才可以与其他玩家进行交换。

人物能力

成员的标签包括：白色的 NML（普通成员）、COL（通过密码兑换的成员）、VOL（随着流程进行志愿加入 MSF 的成员）；黄色的 UNQ（特殊成员）；绿色的 POW（关卡中敌方俘虏的人，穿着黄色的服装捆在特定地点，回收收得）；蓝色 TRD（通过交换获得的成员）。

成员能力非常细致，其中基本能力包括实战、研发、粮食、医疗、谍报这5 项能力，分别对应 5 个部门。



成员的战斗能力从左到右依次为：射击、上弹、投掷、设置、步行速度、跑动速度、格斗和防御力。

角色的状态

	士气	士气直接影响成员各项能力的发挥。
	敌属性	回收的顽强抵抗的敌人具有敌属性，需要关入仓库才会慢慢降低，到 0 后成为可用成员。
	病气	成员会得病，战斗中受伤的成员会显示负伤，这两个数值越高，各项能力数值降幅越大，放入诊疗所可以慢慢减少病气。得病的成员也是可以使用的，但是会加重病情。阿曼达在剧情中负伤，通关之前不会完全恢复，通关后才会完全恢复。
	负伤	
	PTSD	创伤后精神紧张性（精神）障碍，与病气相同。
	能力低下	各种能力降低。
	派遣	佣兵派遣出战 OUTER OPS 时的标志。不能编入其他队伍，也无法在任务中使用。但是还是会增加 GSM 值和实战部队班的等级。

成员技能一览



部分成员会拥有一些技能，在角色选择时按△进入“详细”属性菜单，再按○就可以查看技能的效果介绍。技能基本分为任务技能、研发技能和特殊角色专有技能。使用具有任务技能的角色会让一些任务更容易完成。按照研发技能的提示，将成员放入指定的部门中就可以提升一些成员的数值，或达成制造出特殊武器的条件。

技能名	效果
囮	成为敌人优先攻击的对象。在被敌人作为进攻目标时，气力自动回复，防御力上升。
チャネラー	任务中道具和俘虏的位置会详细地显示在地图上，搜索指定道具、回收俘虏的任务中非常有用的技能。
腰巾着	增加言灵“さすがです！”，为我方队友恢复气力。
工作员	攻击大型兵器时，一定几率出现高伤害。使用需要设置的武器时设置速度上升。
无线技术	使敌人的请求支援信号一定几率无效，同伴中拥有该技能的角色越多几率越高。使用炮击（STRIKE）和补给（SUPPLY）支援系道具时 RANK 增加。
レスキュー	编入医疗班时，诊疗所内的伤员恢复速度上升。我方进入濒死时一定时间内跑动速度上升。心脏按摩时需要连打按键的次数减少。心脏按摩复活同伴后，同伴所恢复的 HP 值增加。
声优	一部分言灵的效果增加
グリーンベレー	CQC 攻击力上升，射击时伤害与命中率上升，生命值自然回复速度上升。拥有这个技能的同伴直接进行同步的时间缩短。一部分言灵效果增加。
SWAT	CQC 攻击力上升。攻击敌人手脚时伤害增加。滚动动作击中敌人时可以让敌人倒地。和同伴同步的时间缩短。拥有本技能的同伴越多，CQC 攻击力和手脚伤害的加成越大。
热血汉	气力自动回复速度上升。一部分言灵效果增加。
バーダー	使用望远镜时，用画面中央持续捕捉同一个敌人时，发挥和分析器（ANALYZER）相同的效果，即可以分析出敌兵的状态。

TIPS 通关后获得隐形布（STLTH MAT）设计图，需要拥有“メタマテリアル技术”的士兵才能生产。属于消耗道具，使用时斯内克会用布盖住自己的身体进入完全隐蔽状态。

技能名	效果
开发研究技能，被编入研究开发班时发挥效果	
ガンスミス（系列）	开发某一个系的武器所需的 GMP 减少。根据道具种类也分为不同的系列，在括号中标出。
光学技术	可以开发附带レーザーサイト（激光瞄准镜）的武器。
对战车ライフル设计	可以开发 PTRD1941 和 PTRS1941 两种武器，是针对战车有较好效果的步枪。
メタマテリアル技术	可以开发潜行布（ステルスマット）和光学迷彩（ステルス迷彩）
电磁兵器设计	可以开发武器“电磁波照射ガン”（电磁波照射枪，79 号特别任务 S 取得）、“电磁ネット”（电磁网，83 号特别任务 S 评价取得）和“レールガン（轨迹枪，115 号特别任务 S 评价取得）”。
M134 设计	可以开发武器 M134
爱国者	可以开发爱国者（Patriot，引领者在《MGS3》中使用的武器，弹药数无限）！
大和魂	可以开发种子岛。
粮食班技能，被编入粮食班时发挥效果	
三つ星	可以开发 RANK 3 的军粮（RATION）
四つ星	可以开发 RANK 4 的军粮（RATION）
五つ星	可以开发 RANK 4 的军粮（RATION）
医疗班技能，被编入医疗班时发挥效果	
药剂师（专门药剂师）	任务中生命值自动回复速度上升。编入医疗班时“负伤”和“病气”恢复速度上升。
外科医	任务中生命值自动回复速度上升。编入医疗班时“负伤”恢复速度上升。
内科医	编入医疗班时“病气”恢复速度上升。
カウンセラー	编入医疗班时“PTSD”恢复速度上升。
特殊角色的技能	
マザーベース副司令	米勒的技能，所属“班”的全体成员士气上升。
FSLN コマンダンテ	阿曼达的技能，在实战部队时，所有个人说明中为“ゲリラ兵”（游击队兵）的成员士气上升。
二足步行兵器设计	修的技能，建立 Metal Gear 开发部门，打开主基地的 Metal Gear Zeke 开发选项
AI 病气开发技术	奇爱博士的技能，Metal Gear Zeke 的 AI 部分设计，奇爱加入队伍后才可以真正将 Zeke 开发完成
家庭料理	帕兹的技能，编入粮食班时所有成员士气上升。

注： 1. 在分配角色时，方向键左右可以切换列表模式（LIST-MODE），按下暂停键可以选择按表头的姓名、生命等各项数值进行升序或降序的排列，更方便玩家选择角色。

2. 选择角色分配部门时，可以按方块键依次选定多名角色一起分配。按住方块键再按方向键上下可以快速选择多名角色。

3. 基地内承载最大人数为 350 人，超过 350 人时会要求玩家马上解雇一些成员到 350 人。每个部门也有最大人数限制，实战部门为 100 人，其他 4 个部门为 50 人，初期能力为 E 级的成员也要分配到部门内工作，虽然力量微弱，但聊胜于无。要按照成员能力偏向来编制，中后期当部门成员人满为患时，部门等级将卡在一个阶段无法上升，只有收到新的强力成员并替换原有成员才能以差额方式逐步增加等级，也就是说专项能力至少要比部门内最低属性的成员高才行。因为部门人数限制的存在，后期 C、D、E 级的成员几乎全都要被解雇才能达到生产需求。

生产研发 DEVELOP



将成员分配到各个部门就是为了生产研发新的道具、装备和武器。进入生产研发项目，从上到下依次是武器（WEAPON）、道具（ITEM）、大型兵器（MECHA）和其他项目（OTHERS）。其中武器和道具是需要配合 5 个部门进行开发研究的，要求分为三类，每种物品的开发要求都包含其中的一项或多项：

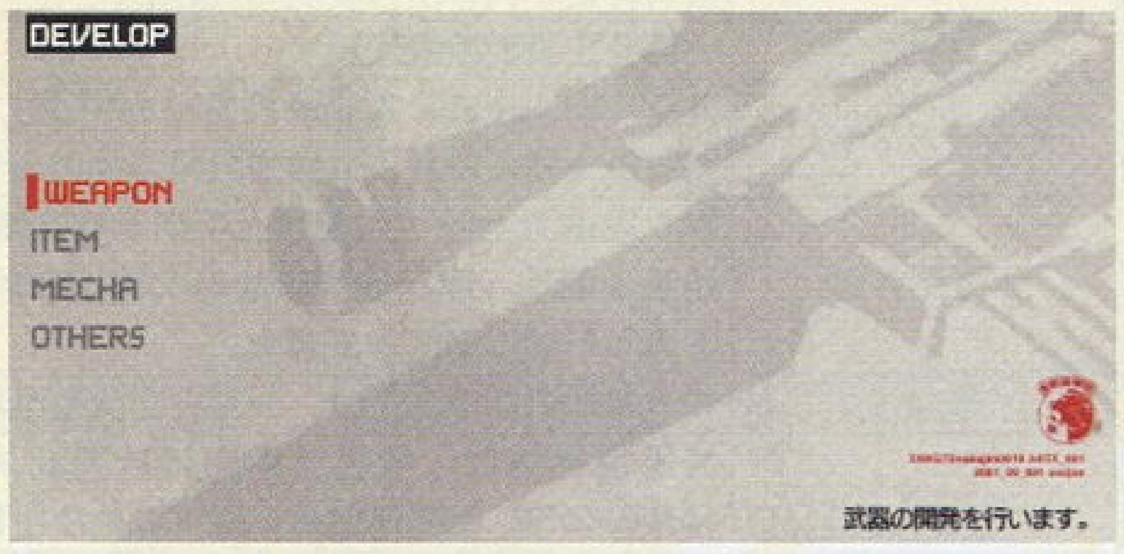
1. 对研究开发班、粮食班和医疗班三个部门的等级中的一个或多个有一定的要求。

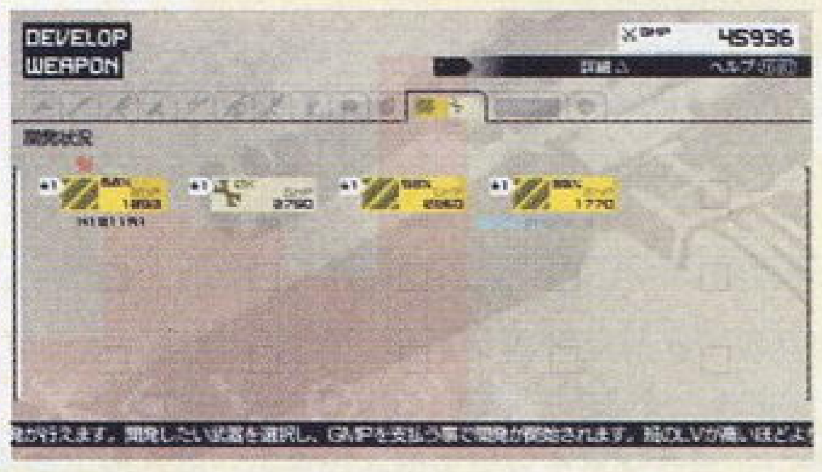
2. 一些特殊的武器还需要在游戏中达成一定条件获得研发图纸或特殊素材。

3. 还有一些武器需要某个部门内编制有开发某种专项研发技能的成员。

达到开发要求的物品要花费 GMP 研发，研发程度以百分比表示，通过完成任务让时间经过，当研发度达到 100% 时开发完成。根据物品不同的等级，研发速度也不同，最高级的物品可能要花费十几个单位时间。

需要注意的是，实战部门提供的 GMP 并非如其他





游戏中的金钱一样的数值，不是说每个单位时间内，实战部门都会为基地提供所有成员“+GMP”数值总和的那么多资金，GMP 实际是一种开发能力，因此它的名字不是“资金”，而是“资金力”。GMP 无法积累，当前的 GMP 总值是可以投入到开发中的资金力，比如当前你的 GMP 为 10000 点，你将其中的 3000 点投入到开发 M16 突击步枪中，那么在不改变成员编制的前提下，M16 开发完成前你的 GMP 可用数值就是（10000－3000）＝7000 点，当 M16 开发完成后，你又重新拥有了 10000 点 GMP。所以合理分配当前的资金力，有效地进行长期、短期开发，才能让进度有条不紊地推进。开发出来的枪械，会随着单位时间的经过源源不断地自动生产出弹药，而消耗型武器和道具则会慢慢增加个数，非消耗型道具（比如各种探测器）都只有 1 个，不会丢失、损坏。

开发状况表示图标

图标	说明
×2	开发条件不满足
OK	开发条件满足，可以分配 GMP 进行开发
	开发进行中

RANK 和 LEVEL

武器和道具的优劣以 RANK 和 LEVEL 区分。RANK 为武器的阶级，高阶的武器性能有更明显的提高；LEVEL 为武器的等级，通过实战，每种武器的每个阶级都会分别获得经验值（EXP），通过 EXP 升级，最高三级。简单说，分辨一把武器的优劣，RANK 比 LEVEL 更重要，同种物品中，优先选择高阶。

武器和道具的属性

按△进入武器的“详细”属性界面，星号旁边的就是 RANK，灰色、红色的三个格子是 LEVEL（LV）。武器名称下面的标志，带 CQC 的为可以使用 CQC，带 ZZZ 的为可以让对象睡眠，带 STN 的为可以让敌人眩晕，无字的蓝色长方形为有特殊用途的非杀伤性武器，比如可以吸引敌人的注意的道具和为队友加血的武器等。IN STOCK 为当前储藏量。WEIGHT 为物品重量，携带的物品重量越轻，角色的移动速度就越快，因此不必一直将不会用到的道具带在身上，适当减员是非常必要的。左下方的 6 条属性从左到右依次为：威力、行动抑制性能、连射性能、集弹性能、迷彩伪装率（カムフラ率）和装弹数，同样分为 E 到 S 级。右上方则是每一个任务的单位时间的生产数量，数量下方是生产该物品必要的部门等级，右下方是物品介绍。



武器和道具的分类 WEAPON AND ITEM CATALOG

武器分为十大类，每类中都有不同种类的武器等待玩家开发。从左到右依次是手枪（ハンドガン）、散弹枪（ショットガン）、突击步枪（アサルトライフル）、轻型自动枪（サブマシンガン）、狙击枪（スナイパーライフル）、机枪（マシンガン）、导弹发射器（ミサイル）、投掷武器、设置武器、接近武器。



道具分为 3 大类，回复道具（回复アイテム）、装备品和雷达（レーダー）。

大型兵器和其他项目 MECHA AND OTHERS

大型兵器不能自己生产，只能在任务中回收回来，用途是派出到 OUTER OPS 完成佣兵任务，受到损伤的大型兵器只要放回车间（也就是从编队中撤销，放回生产研发的大型兵器一栏内）就能慢慢修复。

其他项目中包括关键道具、弹药和制服，里面存放着游戏中获得所有机密武器的研发图纸，弹药数量一般情况下都非常充足，每单位时间都会生产出非常多的弹药，上限为 9999，制服则是游戏中得到的服装，分为任务可用和对战模式可用。



TIPS 通关后获得隐形枪（STLTH GUN）设计图，需要拥有“メタマテリアル技术”的士兵才能生产。合作模式中射击同伴，保持发射状态可以让同伴处于隐形状态，注意弹药剩余量！

佣兵任务 OUTER OPS



派 MSF 部队到各地作战，等级由低到高分为 E、E+、D、D+……S、S+、SS 这 13 个级别。选择任务就会进入布阵阶段，玩家可以将实战部队的成员、回收的大型兵器和 Metal Gear Zeke 分配到 8 个格子内，一次设定多个部队并同时派到不同的任务中，不过这样分散了自己本来就不够多的战斗力，对于初期低级的任务还好，高级任务很容易血本无归。步兵之道自然是越强越好，推荐在清任务时以一一支主力部队挨个完成任务为准，尤其是对付 A 级以上的部队时，将所有名字中带（C）的高级大型兵器都编入小队中，前排受到攻击的几率大些，放血多的部队。最好每支部队也配几个步兵，士兵会自动使用开发研究出来的高级对战车武器，9999 血的士兵使用各种重武器还是非常厉害的。设置妥当之后选择出击，一个单位时间后战斗结束，可以选择是否查看战斗过程。战斗结束后，我方参战的部分成员的能力会得到成长，抓住的敌人会根据是否有“敌属性”自动放入仓库或进入接待室。战车等大型兵器有可能会在战斗中 LIFE 降为 0% 而彻底损坏，这就无法回收或修理了，只能再去任务中捕获战车。

可以在佣兵任务中获得一些箱子和特殊弹药等道具、个别武器的设计图和几套服装，通级别下的任务出现的物品是差不多的，但是到底是哪个任务可以确定出现该物品测试随机的。不过我们的目标是将所有佣兵任务都完成，所以只要挨个完成就好。下面给出会出现的设计图和服装。

设计图：RK47（グレネード）设计图、XFIM-92A、M63A1、ADM65、RK47（スモーク G）、RK47（スモーク G）、カンプピストル（坎普手枪）、SVD（ナイトビジョン）、SVD（ナイトビジョン）。

服装：ネイキッド（チョコチップ）、ネイキッド（リーフ）、ネイキッド（スプリッター）、バトルドレス（ヘルメット装着）。

注：通过完成任务经过单位时间，回到基地调查佣兵任务结果，这个结果其实并不是惟一的，如果你发现战斗中有大型兵器被击毁了，可以推出游戏读刚才完成任务时的自动存档回来再次调查结果，战果就会改变。因为战斗过程中的随机性很大，计算结果的时机和存档的时机出现了交错，这算是一个良性小 BUG 吧！不过敌方如果太强，在 SS 级战斗中损失一两台低级的战车还是可以接受的结果，而且这样的惨烈战局无论 S/L 大法多少次也不会有太大改观吧……

METAL GEAR METAL GEAR

修加入后开启，可以收集部件；奇爱博士加入后可以完成 AI 部分，真正完成 Zeke 的制造。

Zeke 的主体分为 4 个身体部件和 4 个配件。身体部件（MAIN PARTS）分为行动部件（WALK UNIT）、能量部件（POWER UNIT）、脚部部件（FOOT PARTS）、头部部件（HEAD PARTS）；配件（OPTION PARTS）可以安装四种，有喷气发动机组件（JET PACK）、雷达（RADOME）和轨迹枪（RAILGUN）等。

需要在游戏中对战 AI 兵器的任务中获得部件的素材，每五个素材组成一个部件或配件。

AI 部分存储在 AI 储藏室（AI STORAGE），AI 分为四种功能：机动（Mobility）、索敌（Sense）、攻击（Attack）、自律（Control）。完成度越高 AI 性能越高。



除了 Zeke 主体和 AI 的收集外，玩家还可以自定义 Zeke 的颜色，甚至创造属于自己的声音让 Zeke 发出，这用到了 VOCALOID 机能（与初音的机能相似），通关后开启，需要先到游戏开始菜单的 EXTRAS 项目下选择 VOCALOID，创建声音后传到官方服务器上进行转码，过一段时间下载回来，就可以在基地内配置给自己的 Zeke 了。

Zeke 组装好后可以派到 OUTER OPS 任务中战斗。在打出真结局之后，Zeke 可以作为训练用机体在 EXTRA 任务中反复对战。

征兵 RECRUIT

通过搜索无线网络热点获得士兵，有一个热点就算一个慕名而来的士兵，没有热点则搜不到任务。（用过的热点经过 48 小时可以再次使用。）进入任务后，要在 1 分钟内将所有志愿兵打晕。英雄度越高，出现高级士兵的几率越大，高级士兵气力也更多，后期的高级兵种还会还击，不过如果可以利用好 CQC，将连续 CQC 和用摔出去的士兵砸其他人的方法活用的话时间还是足够的。

公车 S 级士兵收集大法

通过任务回收必定会出现在关卡中的 S 级士兵是一种方法，只要技术好，一定可以收到高级兵，不过刷任务时间较长，相比征兵，效率不够高。要想刷 S 级士兵，经验证，最有效的方法就是热点搜索了。后期玩家英雄度上万之后，搜到的士兵高级别的几率非常大。不过待在一个地方不动，热点很快就用完了。可以通过将 PSP 的系统时间向后调 48 小时达到再次搜索的目的，不过比较麻烦。最佳方法是出行时走到哪里征到哪里！比如坐公车或乘私家车出行时（当然是你不开车的时候……），在城市街道上经过时，会搜到无数个不同的热点，足够刷出几十个士兵，因为基数大，S 级士兵的出现几率极高，一路上能刷出不少拥有优秀能力的士兵！

这种征兵的感觉非常有趣，坐在车窗旁，看着身边的一栋栋大厦，搜索热点，心中想着“是在将那些楼里有热点的家伙们都找出来变成自己的同伴”，一种极大的娱乐精神作祟，让人异常快乐。



Galvez 贾尔维兹

实用技术 攻略透解

数据库 DATABASE

谍报班设立后出现。可以查看游戏中的各种数据，在 PROFILE 中按△可以更换称号（CODENAME）。

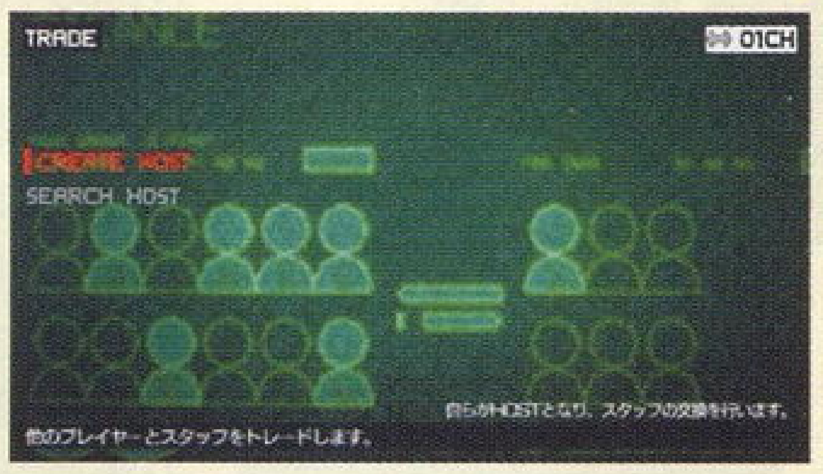
对战任务 VERSUS OPS



和其他玩家对战，基本规则分为组队死亡竞赛（チームデスマッチ）、抢夺任务（キャプチャーミッション）、据点制压（据点制圧ミッション）、死亡竞赛（デスマッチ）。游戏将按一个个阶段（ステージ）进行，游戏开始前，HOST 创建房间，制定一连串的阶段，每个阶段都有独立的规则和地图，游戏开始后，顺次进行下去。详细的规则（ルール）设定中可以设定最大玩家人数（最多 6 人，最少 2 人），下面依次是队友攻击判定、队友杀手（连续 3 次）自动踢出房间、10 分钟无操作自动踢出房间、自动分配队伍、爆头高伤害等是否有效，对战开始前的准备时间，是否可以使用斯内克、可用武器设定、四种规则的游戏时间和判定胜负的规则。基于小队的规则下，合作模式中的各种行动都在同伴间适用。对战模式中玩家可以携带的物品数量少，可以选择的服装数量多。

交换成员 TRADE

将成员移动到交换待机室（テレード待机室），进入“交换成员”，建主或搜寻主机后进入交换界面。选择用自己的成员和对方交换，交换只能是一对一，而且必须是能力相差不多的才可以。比较苛刻。



礼物派送 DELIVERY

将自己开发出来的物品送给同伴。进入“礼物派送”栏后，选择创建新礼物（CREATE NEW GIFT），之后可以设定多个项目：

1. 指定收货人（ADDRESS），可以是好友 ID，也可以是任意人（选 FREE）。
2. 指定派送日期，日期为一年之内，可以当做生日礼物送给其他玩家。
3. 选择礼物中的音乐。
4. 选择礼物内容。

第四点肯定是重点，所有数量惟一的道具都不可以赠送，比如武器、雷达等，各种消耗品可以赠送，一次可以放入 8 组物品，包括道具和武器。将睡眠地雷这样的实用高级道具送给进度较慢的朋友对他们的帮助很大，不过不要将强力道具乱给朋友，也许会破坏别人层层递进的游戏乐趣！与同伴联机一次后，同伴就会收到你的礼物，到达礼物设定的日期，就会出现在 INBOX 中，之后同伴可以在 INBOX 中查看收到的礼物包，打开礼物包才能获得你送出的物品。

TIPS 大型兵器飞机关卡邪道打法：使用枪械（推荐 PTRD 或 PTRS 对战车步枪）准确命中驾驶员座舱的玻璃部分，积累一定伤害后座舱破坏，部队长被迫露出身体（和清理完小兵时一样），麻醉部队长任务直接完成。靠此方法轻松获得 S 级评价！

任务基本介绍

MISSIONS

本作的主体是以任务制划分的，分为主要任务（MAIN OPS）和特别任务（EXTRA OPS）。主要任务就是游戏的主线流程，主要任务分为一至五章，没有编号，顺序进行即可通关。特别任务共有 128 个，相当于游戏的分支任务，不用进行任何特别任务就可以将游戏通关，特别任务开启方法不同，并非顺序开启，但是相似目标的任务会从简单到困难排在一起，方便查找。

每个任务都有最大游戏人数限制，主要任务中只有第一个是限定单人游戏，其他的潜入任务最大 2 人，对战车和 AI 兵器的 BOSS 战为 4 人。特别任务中单人限定任务数量则多于主要任务，其他两种也是 2 人和 4 人上限。

人数上限右侧的骷髅图标（1 到 5 个）代表任务的难度。最高难度为红色的 5 颗骷髅。

选择任务的分栏比较体贴，主要任务和特别任务单独列出，还可以根据地图选择任务和查看所有任务。主线流程中已经打出来的所有漫画过场都可以直接在任务选择菜单中选择观看。选择任务时按△可以查看任务情报，L 或 R 可以在已经获得的任务评价和兵士情报两栏间切换。兵士情报，根据不同的间谍



等级可以看到更高级兵种的数量。

选择任务后米勒会通过通信简单讲述任务目标，如果是可以合作的任务，就需要玩家选择是单人游戏（SINGLE）还是创建主机（HOST）。单人不用多说。创建主机后就可以在任务准备界面等待其他玩家进入。想参加任务的玩家要在任务选择界面的 CO-OPS 一栏中选择 HOST SEARCH（搜索主机），选择与主机相同的频道（CH）并选择“通信ON”就可以搜到主机（当然要在无线局域网联机范围内，或者使用盟区、PS3 的联机软件等），之后选择进入主机创建的房间。进入房间后都停留在准备菜单上，做好准备后择开始任务（START MISSION）。屏幕右侧的玩家 ID 是当前加入的同伴，ID 上方有实心方块图标时代表已经做好准了，所有同伴都做好准备后任务开始。

任务准备



进入房间后进行任务准备。

第一项可以收听任务简报（BRIEFING FILES），简报第一栏是当前任务的简报，按 R 可以进入档案库（ファイルライブラリ，FILE LIBRARY）收听全部简报，包括非常非常多的语音记录，通关后还有引领者和伊娃的录音，希望了解剧情的朋友绝对不容错过！

选择 ENTRY GATE（入口大门）进行装备整理。这里可以更换控制的角色（CHARACTER），有些任务限定必须使用斯内克或 MSF 士兵，斯内克并非所有关卡的最佳人选，使用 MSF 士兵，利用不同的能力可以让任务更轻松，比如直接在地图上显示道具、俘虏位置的チャネラ－技能；变更服装（UNIFORM）；设置预设的合作通信选项（CO-OPS COMM.）；改变道具（ITEM）；改变武器（WEAPON）。



奇科 Chico

服装 UNIFORM

随着流程进行会逐渐开启更多的可选服装，每种服装都有自己的特性。针对不同地面的隐蔽性，级别从低到高依次是 E、D、C、B、A、S。不同的服装的物品格数也不同。其中最值得玩家注意的是以下几款：野战服（J.FATIGUES），各项能力适中；潜入装（SNEAKING），走路不会发出足音，潜入必备！但是主武器的弹药上限低，第二张“对战斗へリ战：Mi-24A”飞机 BOSS 任务完成后取得；战斗装（BATTLE），防御力高，可以携带三种主武器，隐蔽度低，战斗



能力高；赤裸上身（NAKED），移动速度增加。狩猎任务达成 S 后可以取得相应怪物的迷彩，效果非常有趣：火龙迷彩（LIOLAEUS），可以使用新的言灵“キェ－－－”，发出火龙的叫声，范围内的敌兵都会惊恐害怕（捂住耳朵一小段时间）；轰龙迷彩（TIGREX），滚动撞倒敌人带有吹飞效果；核龙迷彩（GEAR REX），CQC 束缚住敌人后，



连续按攻击键勒脖子的拘束攻击可以将敌人的气力夺取过来。

合作通信和言灵 CO-OPS COMM.

联机中的 CO-OPS 通信除了交流作用之外，还有一种有趣的技能——言灵。特殊的 MSF 兵拥有额外的言灵技能。发动言灵，必须先将特定的语句放在预设通信条目中，并按△开启该语句的言灵效果，之后该界面会有声波的画面效果，一次最多可以开启 4 个言灵语句。游戏中的通信语句本身就非常之多，拥有言灵效果的通信语句更是需要在游戏中达成条件后才能取得。任务中使用言灵，就无法获得 S 评价（最高 A 评价）。

装备物品

选择任务中使用的物品是一门学问，除了一些对物品有特定要求的任务之外，可以自由选择想要携带的物品。没有重量限制，但是有格数限制，武器



栏白色的实心正方体图标的格子为主武器格，线条正方体图标的格子是其他武器格。装备物品时可以选择想要使用的物品的 RANK，也就是说可以使用低级物品。相同种类的物品只能携带一个，比如各种箱子、支援道具等。只有武器有重量，携带的物品总量越重，移动的速度越慢（不明显，但是确实有差别）。所以在必须潜入不能杀人的关卡中，不带重机枪、C4 和手雷等武器还是非常有必要的。

不同的服装下的道具配置会分别记录，方便玩家即时换装。

任务评价

游戏以任务制进行，每个任务都会分单人和合作两个评价分别记录。评价由低到高依次为 C<B<A<S。

任务完成后的结果画面会分为以下几个部分对任务进行总结。

英雄度：高评价过关、回收更多的士兵可以取得更高的英雄度。英雄度影响你征兵时可能出现高等士兵的几率，英雄度达到一定程度可以开启收集相关的隐藏要素。在任务中杀人、使用补给支援、炮击支援等行为都会降低过关后取得的英雄度，甚至会出现负值。

武器经验值：使用武器即可获得经验值，提高武器的 LEVEL（并非 RANK）。

任务统计：任务统计包括过关时间（クリア时间）、总杀人数（总キル行为）、触警回数（アラ－ト回数）、敌濒死回数和过场动画 QTE 完成度（ア－ティストデモポイント）。除了最后一项外，都是越少越好。少杀人、少触警、在更短的时间内通关才可以取得高评价，不杀人、不触警并在最短时间内完成任务可以取得 S 级评价。在任务中使用言灵、隐形迷彩等道具将无法取得 S 级评价。BOSS 战不计算触警回数。



TIPS 在 AI 兵器的 AI 罐中拔取记忆板时，拔完一列再换另外一列，换列的顺序为 A→D→C→B 时，移动路径最短，速度最快。

1 主线流程攻略

序章 国境なき军队 无界之师

开端 / 资材搬入设施调查



开端是训练关卡，大首领为无界之师（后简称 MSF）的士兵们演示实战技巧，按照提示的按键操作就可以完成。也可以按 START 键跳过教学模式。

之后是第一个任务，斯内克在哥伦比亚海岸前行，使用手雷炸开前方的铁门通过，剧情后开始第一个潜入任务，从这里开始你就可以选择自己的行动方式了，可以全程秘密潜入取得高评价，但是要处处小心；也可以使用突击步枪将敌人全部杀死，但是敌方呼叫增援之后战斗还是非常难缠的。潜入的话，目前因为是最普通的服装，FREEZE 的效率较低，用 Mk.22 麻醉手枪射击敌人头部让其睡眠再步步前进最好。

第一章 军队なき国家 无师之国

サンディニスタ司令官接触 桑地诺司令官接触

获得富尔顿回收系统（后简称气球），无力化的敌兵都可以使用气球回收，因为本作不能拖动敌人的身体，回收后就不怕其他巡逻兵发现你刚刚放倒的敌人了。经过丛林、峡谷和沼地三个场景，可以全部回收也可以完全不管敌兵潜入经过。来到リオ・デル・ハーデ区域，将此区域内所有敌兵都无力化才能完成任务。需要注意的是哨塔上的敌人，他站得高望得远。

アマンダ追踪 追踪阿曼达

从上一关的结束地点开始，此区域敌兵增援赶到，不易久留，靠西侧麻醉迎面来的两人快速离开。然后要经过几个区域，大桥的场景可以玩一下，靠近护栏翻出去扒住边缘悄悄绕过敌人，当然用 Mk.22 搞定之也可以。最后到达选别所，西边的小房间和正前方的小房间内有俘虏和设计图，记得拿到。之后从前方左侧的入口进入到达出口。

注：本关开始的リオ・デル・ハーデ区域内，上一关中关



阿曼达的小楼二层有震撼弹（STUN GRENADEG）的设计图，这是非常有用的道具，而且比较容易遗漏，临走前记得取得！

大型兵器对战方法

装甲车、坦克和直升机战等大型兵器的基本战法类似，基本战法分为两种：

一种是猛攻大型兵器主体，上方的白条是生命值，每格代表 10% 的血量，将生命值全部耗光后，BOSS 炸毁，任务完成，不过这样无法回收装甲车。战斗中使用重机枪、导弹发射器等主攻，战车后方的红色燃料桶是其弱点所在，命中时伤害最高，打爆时还会产生硬直，其次履带的伤害也较高。不过这样无法取得 S 级评价，但是比较直接。后期的



超强战车如此战斗稍有困难，因为攻击力极高，而且生命值超长，多人合作时可以尝试。

第二种就是潜入式作战，将大型兵器周围步兵和增援来的所有步兵都无力化，如果途中并未被战车内的部队长发现，他就会探出头来。如果途中被发现了，也可以继续无力化步兵，所有步兵都处理掉后部队长不会直接探出身来，需要对战车本身造成一定伤害，之后他会露出身形。无力化部队长之后战斗结束，未爆炸的战车也会被回收到基地内，可以用在 OUTER OPS。

特别任务中的大型兵器配备的步兵总数非常高，通常在 20 个以上，只有气球一种回收装置是无法将所有步兵回收的。范围回收敌人和一触即发不需要事先对步兵无力化两个特点让睡眠地雷和睡眠火箭筒是完美完成任务的必要道具，睡眠火箭筒还可以通过补给支援补



充弹药，所以有多少步兵都不用担心回收装置不够了。不过睡眠火箭筒发射时声音很大，会引起其他敌兵的注意，不会引起战车注意。

步兵两人一侧分站战车左右，战车前进时，所有步兵都会整齐地向前走，在拥有了潜入服后，可以大胆上前，从最后面的步兵开始 FREEZE，Holdup 完一侧的两个，在 Holdup 另外一侧，战车是不会发现你的。可以用气球回收，也可以将地雷摆在步兵中间用麻醉枪射击引爆。如果是坦克，要小心随时赶来的增援步兵，装甲车则不用担心。

另外，用睡眠火箭筒对付装甲车最爽，在第一波步兵消失后，装甲车会先停下一次左右小幅度扭动炮台然后继续开一小段，第二次停下会呼叫增援（有语音提示），我们一直跟在装甲车屁股后面一段距离，等装甲车一开门，第三个步兵脚落地的瞬间发射，四个步兵就都送上天了！如果发射早了，第四个可能因为没下车而没有直接回收，但是因为没下车所以也不会听到枪声，之后补收即可；发射晚了比较麻烦，第一个小兵会跑到车子侧面，赶紧搞掉。另外冒险一点的办法就是，尾行装甲车时距离稍近一些，讲讲进入一会儿下来的步兵的视野范围内，装甲车停下时不要动，第一个步兵下来会发现你，但是他不能确定敌情，愣神一下准备走过来，这个时间足够 4 个步兵都下车，而且第一个也不会跑到侧面。

对付坦克要争取一次将四名步兵全都 Holdup，之后快速回收，并马上装备刺客稻草箱不要动，这样敌兵就不会发现你。如果增援已经赶来，来不及将所有步兵回收，也要立刻套上箱子，等待下一次机会。

武装直升机的战斗比较麻烦，不过直升机只有低空飞行时才容易发现玩家，比较有效的办法是在步兵的前进路线上摆放睡眠地雷，4 人步兵小队巡逻中，如果敌人自己踩上最好，4 个都立刻被回收，但是踩踏判定很小，最好稍稍拉开距离盯着地雷，如果没有踩到，在步兵腿之间的空隙用麻醉手枪射击引爆，之后立刻套刺客箱。所有步兵都处理掉后，飞机上的部队长也比较难麻醉，不过他血量相比其他两种战车的部队长来说比较少，麻醉狙击或麻醉手枪都行，打准些。或者干脆用毒刺锁定机舱一发搞定！

注：

1. 记得带上分析仪（ANALYZER）进行大型兵器战，确定总步兵数！

2. 多人合作，步兵总数会根据参战人数成倍增长……

对装甲车战：LAV-typeG

步兵总数：8 个

这是游戏中的第一种 BOSS 战，也是第一场装甲车战。步兵只有 8 人，因为没有潜入服，无法尾随敌兵一个个 FREEZE 后无声无息地回收掉。所以要尽量在不让敌人发现的前提下干掉最多数量的敌人，第一波的 4 个步兵都处理掉之后一小段时间，装甲车会放出 4 名支援步兵，再处理掉步兵后对装甲车造成一定的伤害，部队长显身，麻醉或直



接射杀后装甲车回收成功。也可以带着火箭筒和重机枪转着圈强攻，直到装甲车爆炸。

チコ救出 救出奇科

山岳地形，有一些狙击手穿着隐蔽服装躲在不容易发现的角落里守住路径，树后面和高台上是其最喜欢待的地点。有一个狙击手在三叉路区域内的高台上练习射击下方的稻草人靶子，麻醉枪麻醉之。一路使用 SRND.IND. 探测声波，蹲着小心前进，如果引起敌人注意，就迅速逃离，不会触警。最后到达アルデア・ロス・デスピエルトス区域，非警戒状态下靠近青色的门按下动作键可以查看房间内的情况，找到奇科所在的房间（随机）顺利过关。



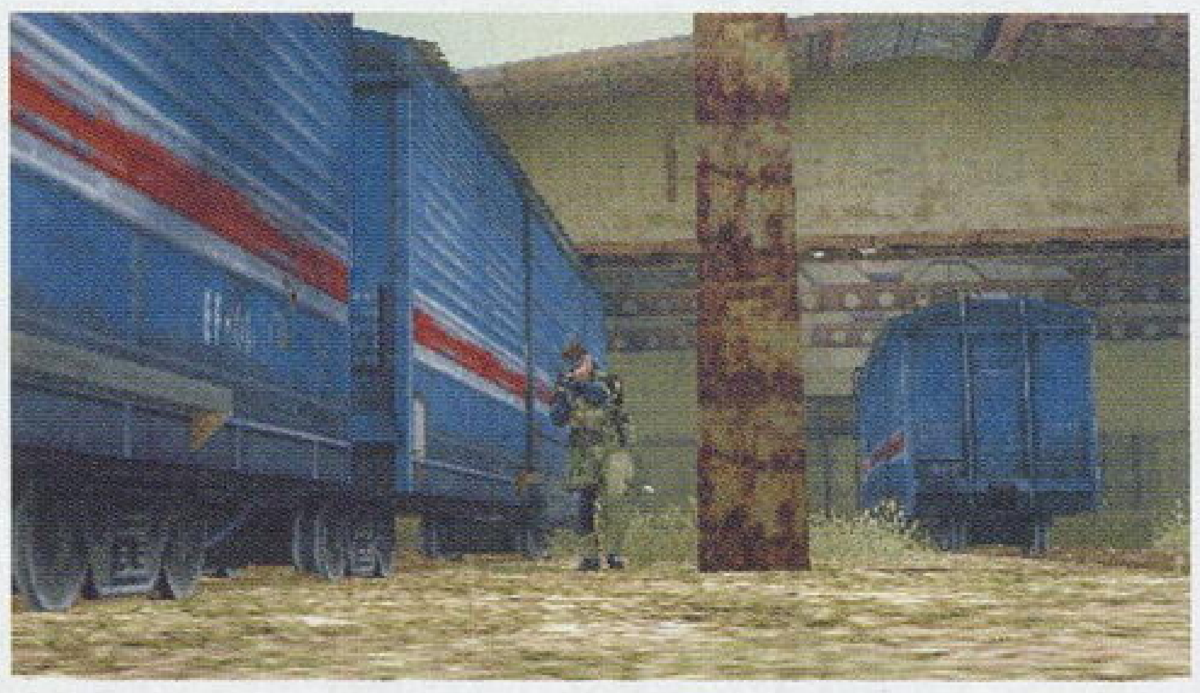


TIPS 在开始菜单的 EXTRA 项目中，可以连接网络下载最新的 DLC 内容，还可以输入各种密码获得游戏中的道具。目前得知的是优衣库的 T 恤（标牌条形码序列号）和 AXE 网站的密码（4902111718217），可以得到对应的服装和一个士兵。



ジャングルトレイン追踪　追踪丛林列车

开始的区域和上关相似，经过三叉口，走东北的入口进入“入り口”，之后来到精制所，从梯子上二楼，从另外一侧出来下楼梯到エル・カダルソ 区域，这里需要将区域内所有敌人无力化，可以上列车顶然后由上而下一一麻醉，会给你一小段时间用气球回收士兵，之后任务结束。



对战车战：T－72U



步兵总数：10 个

需要注意的是坦克本身的视野范围要比装甲车广，还可以 360 度转动炮台，所以在后面尾行步兵时要小心坦克回头。只要任何一个步兵被处理掉，就会立刻出现援兵，不会像装甲车一样 4 个步兵都被处理掉才会从车厢内放出 4 个新的。并且坦克的援兵是在地图外围的几个点随机出现的，援兵出现前会在出现地点扔一颗闪光弹，之后凭空出现援兵，蹲着快速向坦克移动，所以要想不被敌兵发现，一定要听声辨位，时刻留意有没有步兵靠近自己。不被发现的前提下，处理所有敌兵后，部队长出现。被发现的话，就需要处理掉所有敌兵，然后对坦克造成一定伤害，部队长才会出现。

需要注意的是，坦克的步兵佩戴了头盔，无法用麻醉枪一击爆头打出高伤害直接进入睡眠，第一枪命中头部会将头盔打掉，再命中头部才会使其睡着。所以可以选择连续两发打头，或多发子弹打身体。

完成后主基地交换士兵的选项出现。

バリケード破坏　路障破坏

必须携带 C4 炸药。原路反回救奇科的区域，也就是上一关开始的区域，将 C4 安置在墙壁上（障碍），然后躲远点不举武器按攻击键引爆炸开通路，通过后任务完成。

火山口基地潜入

几个区域的连续潜入任务，并不困难。最后一个区域的碉堡需要注意，上方的敌人视野开阔，在碉堡门前区域走动会被上方的敌人看到，但是不会触警，他们会爬梯子下来搜索你，躲在梯子旁边等他一下来就处理掉即可，也可以从一开始就在下方用麻醉枪将碉堡上的敌人点掉。爬上楼梯找好时机挨个清理，从另外一侧下楼由入口进入基地内部。

剧情，一排卡车，挨个调查，其中 64779 号是存放过核弹头的卡车，搜查它就会结束任务。不过先不要搜查这辆车，其他车内还有很多有意思的东西。其中 63824 号卡车内隐藏着小岛秀夫，调查后得到士兵“小岛秀夫”！



大型 AI 兵器战法

游戏中有数种大型 AI 兵器，前期的三种分别是虫蛹、蝶蛹和茧。每个 AI 兵器的战法类似，只能使用实弹进行摧毁性攻击。对 AI 兵器本体攻击，伤害较低，但是容易命中；对红色的 AI 罐攻击，伤害高，但是不容易瞄准。生命值消耗完后 AI 兵器会倒地，这时候 AI 罐（AIPOD）的 HP 会显示在画面中，及时将 AI 罐的生命值耗光后，靠近按动作键就会进入 AI 罐内，之后有一分钟时间拔出 AI 记忆体，不管拔出多少条，任务都可以完成。如果没有及时将 AI 罐的 HP 耗光，或时间限制内没有进入 AI 罐中，它都会重新站起来并恢复一些生命值，需要重复上面步骤。

AI 兵器战结束后，可以回收 AI 记忆体和 AI 部件两种素材。AI 记忆体是通过最后一个步骤在罐子中拔取的，可以拔起的 AI 记忆体显示为激活状态，有颜色，画叉的块为战斗中被破坏的记忆体，黑色的为未激活的记忆体，单人游戏时，无法将未激活记忆体激活，所以只能拔出已经激活的部分。多人游戏时，在一个角色进入罐中，其他人还会在外面与 AI 兵器作战，它的某些行动会激活内部的 AI 记忆体，这样就可以拔出更多的记忆体了。



战斗过程中如果主攻 AI 罐，被破坏的记忆体会更多，也就是说可以获得的 AI 记忆体数量更少；如果主攻兵器的主体，部件被破坏后，战斗结束后就无法回收，所以获得的机体部件就会更少。如何取舍就看你的需要了。

对ピューパ战

虫蛹的外形很像缩小了的 Shagohod（《MGS3》），它可以在基地内斜坡上高速行驶。除了机枪的扫射外，头部的巨炮比较有威胁，在其准备射击时离开原站位即可躲避。放电分为小电、较大的电击和全屏电击。小电击会有“放电开始”的提示，只要一直跑动就可以躲开；中型的电击时，会有“最大电力输出”的提示，最好躲开其前方的视野范围配合翻滚躲避；全屏电击前，虫蛹会放出数量众多的小型继电器，通过这些分散在场景中的继电器吸引电能实现全场地范围的电击，躲避的方法是跑到洞口处，将附近的几个继电器打爆，之后它的放电就全无威胁了。除了这些远程攻击，虫蛹还会冲刺撞击和用两个前臂砸击，看到其蓄力的准备动作时就侧向移动离开其行进路线。



另外，场景中有梯子可以上到二楼，很多攻击都不会命中，可以躲起来放冷枪。

推荐携带火箭筒和重机枪两把武器。

第二章 英雄の幻影　英雄的幻影

热带云雾林へ　热带云雾林

本关开始，靠近敌人后如果 CQC 出手晚了，就会被敌兵先用 CQC 擒住，需要连续晃动滑杆挣脱（左右来回推滑杆比较费力，可以以顺时针或逆时针方向快速转动滑杆）。潜入中需要注意躲在石头、树干后面的敌人。贴边潜行仍旧是最佳选择。



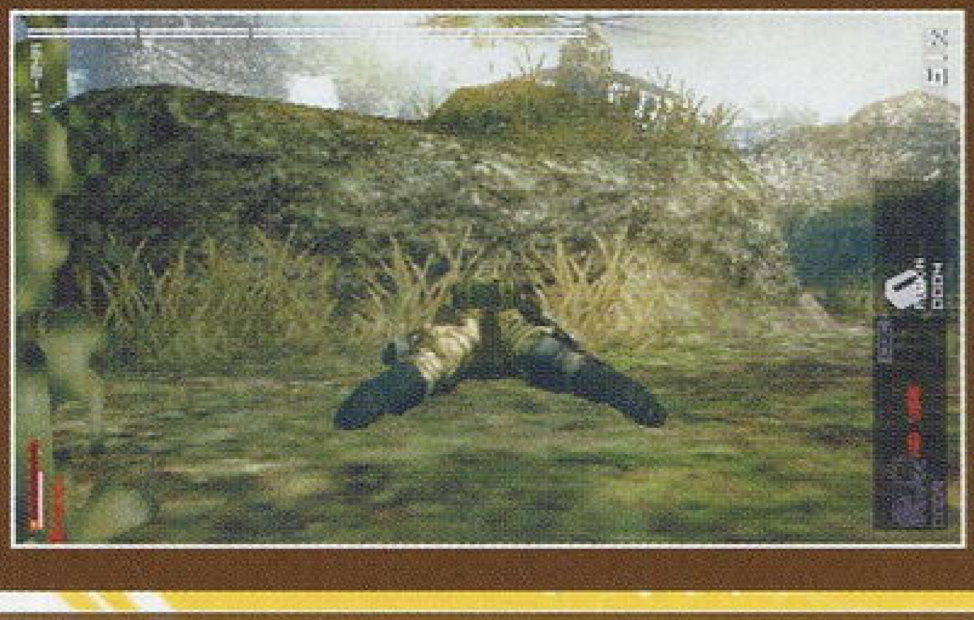
对战斗ヘリ战：Mi－24A

步兵总数：20

大型兵器战斗直升机与装甲车和坦克稍有不同，因为它不是在地面上行驶，所以更难以琢磨，在对付步兵时，很容易被其发现。处理掉一波 4 个步兵后，直升机会先继续攻击一段时间，然后悬停在地处放下 4 个援兵。

这是本作流程中的一个难点，建议第一次进入次关卡时，以全部火力攻击直升机为主，机翼下方的红色燃料桶是其弱点。S 级以后再来拿。

如果想取得高评价并回收飞机的话，对于初次前来的玩家，20 个步兵数量太多，回收装置肯定不够用，不过场景中有两个气球补给，每个补给中有 5 个气球，不要提前获取，在留出 5 个气球空位之后再捡取补给气球才能将 20 个步兵全部回收，如果被发现还要攻击直升机，造成一定伤害后部队长露头，干掉后回收飞机。对于不同的战术还要搭配不同的武器，事先想好再开始战斗吧。



直升机的攻击方式无外乎机枪扫射和导弹轰炸，躲在半人高的掩体后面躲避攻击，直升机发射飞弹时趴在掩体后面更不容易被炸倒。发射飞弹前部队长会大声喊叫，如果角度不合适就赶快逃跑。有时候直升机会低空飞行范围轰炸，小心躲避……

TIPS 火龙任务随机出现的稀有道具“火龙の刚翼”，是制造武器“种子岛”所需的素材。种子岛的特殊效果是放出旋风。

研究施设（ラボ）へ　研究设施（实验室）

必须携带道具 ID 卡，准备任务时在 ITEM 一栏装备 ID CARD。第一个区域无人，直接向北到崖下。崖下区有两个狙击手，靠左边墙壁前进包抄后进入崖上区。崖上区有两个侦察兵和两个狙击手，侦察兵在前，狙击手在后，建议靠右边（南）墙壁潜行包抄。最后一个区域リュイナス・デ・ショチケツァル 地形比较复杂，中央部分惟一的入



口处有多名士兵把守，安置杂志并敲墙吸引敌兵出来一一处理。

ID カード捜索　ID 卡搜索

注意！最好在道具栏留一个空位，因为要搜寻 ID 卡。

之前修给的 ID 卡无法使用，需要找到持有有效 ID 卡的士兵，并从他身上搜得新的 ID 卡。目标所在的区域随机，进入区域后选择菜单中的无线电通话，如果通话内容为“この声…ケツアールね　あいつは近くにいるはず……！”

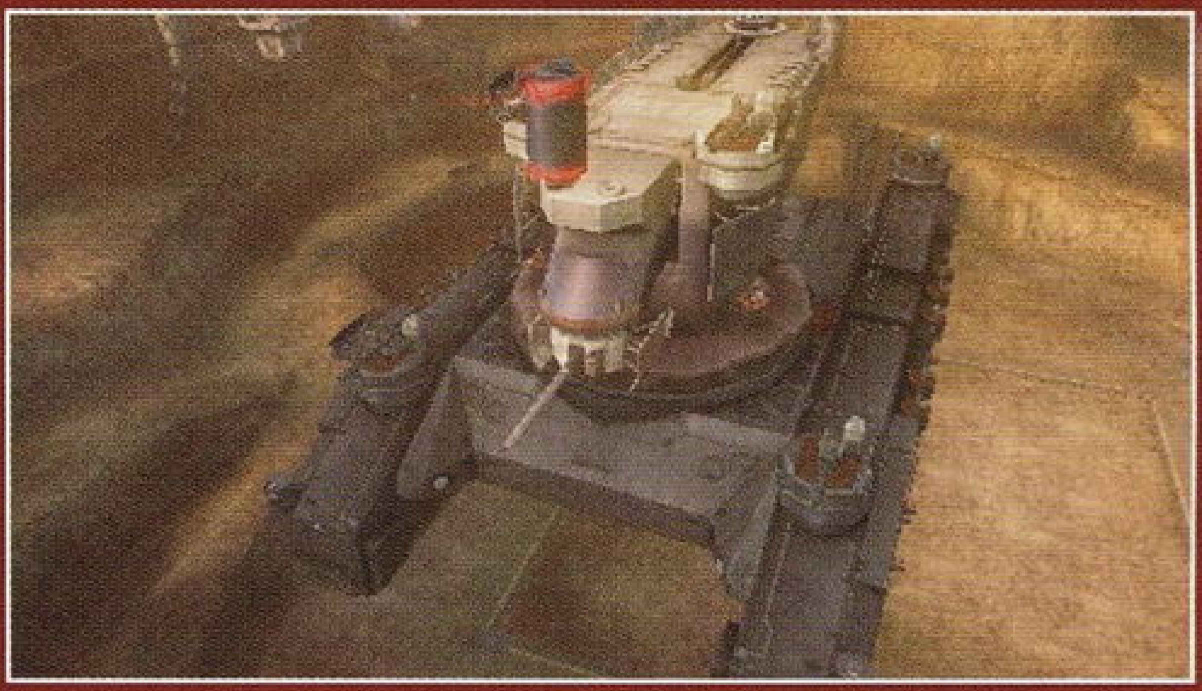


的话，就说明目标在此区域了，另外靠近目标后也会听到“滴滴”的提示音。其实目标士兵的服装很醒目，是与其他士兵不同的黄色衣服，放倒后搜身，如果之前没有留空位，身上的道具栏装满了，可以调出道具栏选中可以丢弃的量产货按 L 扔掉（射击模式操作，其他操作按提示扔东西）。

对コクーン战

AI 兵器茧个头非常大，不像其他两个 AI 兵器整个身体都是有效攻击部位，主体上只有小炮台、大炮、转台、AI 罐、金属护板、机械手臂等部位会受到伤害，其他的部位都是坚硬的金属外壳，和墙壁没有两样，不会受到任何伤害。导弹在小炮台间爆炸可以造成伤害，主要的目标还是大炮台和 AI 罐。伤血到一定程度，底座的梯子会放下来，这时候可以爬到茧的身体上，更容易攻击到上层的目标。在将茧的血条耗空后，需要即时爬到最顶层（两段梯子），攻击 AI 罐后才能即时进入，否则时间来不及。最好在其快死前就爬上了中间层，AI 罐躺倒露出 HP 槽时快速爬上第二段梯子到最顶层才好。

导弹发射器、重机枪和补给呼叫工具都是必要的武器。





科德曼 Coldman

对クリサリス战

在遗迹中央的空地对战飞行 AI 兵器蝶蛹。攻击方式多样，飞弹锁定袭击、范围轰炸、电磁炮等等，保持移动就不容易被击中。被飞弹锁定时快速跑动，并即时滚动即可完全躲开飞弹。当 BOSS 释放出飞行侦查器时一定要优先打爆，否则会抓住玩家升到空中。BOSS 悬停在空中时，如果用普通的 RPG 等导弹发射器攻击，可能会被 BOSS 闪躲掉，最好在任务前开发出毒刺（FIM—43）对空导弹发射器，另外携带重机枪持续造成伤害。尽量照准 AI 罐攻击，不过因为距离较远，也不要拘泥于高伤害的部位。弹药很有可能不够用，必要时呼叫补给。



地下基地潜入

本关中，敌人将一直保持绿色的警戒状态，来到 AI 兵器格纳库（车库），出现在二层，下方的一个小队分散开到车库的各个角落，当前区域内的目标是电梯，电梯正前方有数名敌人守护，直接冲入无望。从二层下来先向南，然后兜一大圈绕到电梯间门口处理掉所有敌人后按电梯按钮上电梯。（在取得睡眠火箭筒之后重新开始本关，刚开始从二层的走廊上向下看，整个小队都聚集在一起，立刻一发火箭将所有人都收走就可以进入电梯了。）

从电梯出来到地下通路 A，敌人会一直在场景中跑动，使用探测音源的 SONIC EYE 可以轻松探测出敌人的方向。地下通路 B 最后守口的是使用盾牌的步兵，正面冲突无望，引诱他出来之后处理掉到封闭门前。

必须摆脱红色的危险或黄色搜索状态才可以开门，连打动作键抬起厚重的大门，抬到最高后推滑杆通过。

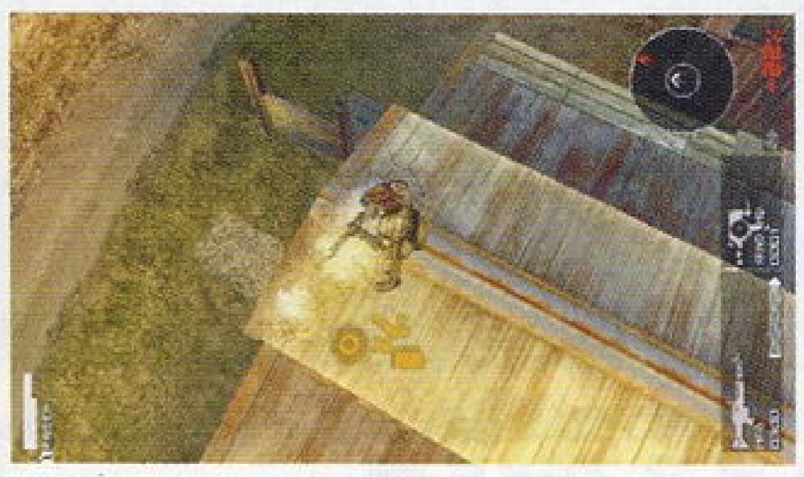
之后的剧情动画中会有无数的敌人围攻斯内克。即使全部 QTE 都成功也还是会被抓到监狱中。



第三章 亡国の再生　亡国的再生

采掘场伪装基地へ　采掘场伪装基地

本关开始敌人的头盔加强，需要两枪才能打掉头盔，也就是说爆头要三枪。本关只有一个区域，几间房子都可以通过梯子爬到房顶，在中央房间屋顶北侧，会发现鸟窝的痕迹，在这里有跳跃提示，按动作键发动《刺客信条》中标志性的“信念之跳”（Leap of Faith）会落入刺客稻草箱中（ASSN. BOX），道具栏有空位才可以取得这个道具，如果没有空位就先扔掉一个东西，只有从上方跳下落入稻草箱才能获得该道具。另外，场景西侧大房子房顶角落的俘虏无法直接到达，需要在东北角慢慢走到边缘落下去，玩家就会扒住房顶边缘，一点点向南移动到分割出来的房顶死角找到俘虏，回收之。全部搞定后从西面离开。



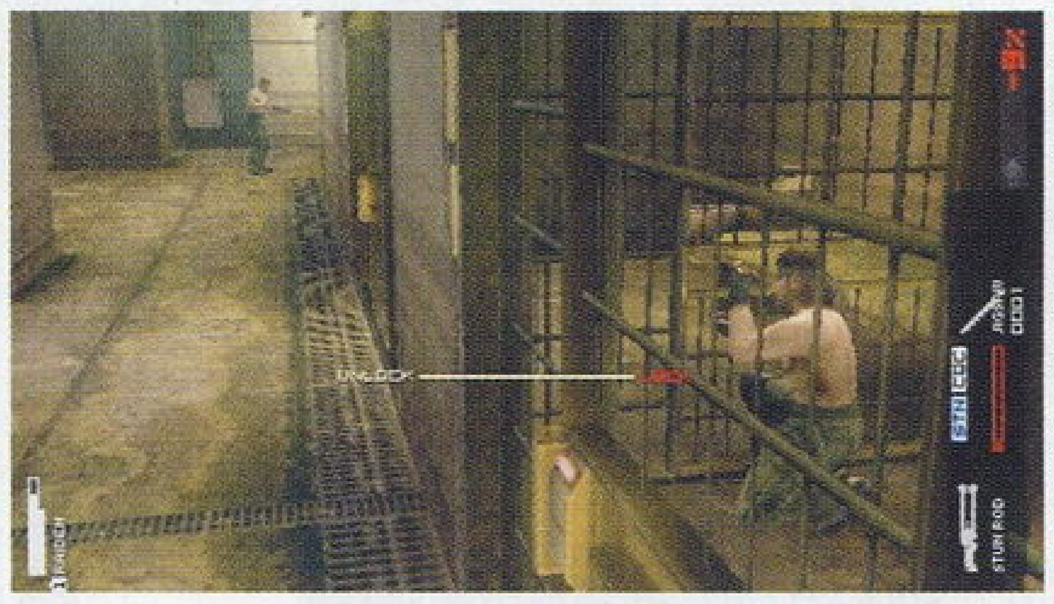
卫兵排除

空旷的采掘场，会有 24 个敌兵分批出现在场景中，狙击手会在远处狙击玩家，使用冲锋枪的步兵会直线跑向你所在的区域与你拼命。不杀人的话就要携带麻醉狙击枪，躲在掩体后挨个狙击掉远处的敌兵，靠近的用麻醉散弹枪或 Mk. 22 麻醉。这种清除敌兵的任务，麻醉和气绝倒地的士兵头顶会出现蓝色骷髅，不算死亡，算作排除，会消失。杀死敌兵自然也能完成任务，只是评价会较低。

独房からの脱出　脱狱

任务开始后先是拷问剧情，需要连续按△键支撑，不能让左下角的生命槽减完。反复三次剧情结束。（在牢房中一段时间不展开脱狱行动，就会再次进入拷问剧情，前三次各不相同。）

在牢房中，面对镜子按动作键取得金属线（系锯），在牢房右侧的房门前按动作键可以将金属线当做锯条使用隔开铁锁，要交错连打 L 和 R 键，尽量快地按键可以让作业时间减短，之后进入右边牢房，再割开右边牢房的牢门出来到走廊。割铁门锁的动作是可以按动作键取消的，只要割开一个门，守卫走回来看到就会进入搜索状态（早晚会被发现），不过通过靠墙躲避开敌人的视线，他们会以为你已经离开了牢房，就会继续维持绿色警戒状态，否则会进入危险状态，导致游戏失败。来到走廊后，先向左（西）走，然后绕一圈到目标出口，这样的路线上敌人较少，因为没有武器只有电棍，所以不要和敌人发生冲突，都躲过去就好，必要的时候可以通过敲墙吸引敌人注意，引诱过来后绕柱子躲过并继续前行。只有绿色的警戒状态下出口的门才会打开。



TIPS 轰龙任务随机出现的稀有道具“轰龙の重牙”是制造 4 人合作用“人间大炮”——“人间パチン虎”用支柱所需的素材。

ピースウォーカー格纳库へ 和平行者格纳库





和“地下基地潜入”关卡的地图相同，不过这次没有了持续的绿色警戒状态，应该更容易一些。

塞西尔 Cecile

对ピースウォーカー战



和平行者第一战。BOSS 的导弹攻击需要一直不停跑才容易躲过；火焰和各种近身攻击只要躲远点就不会受到伤害。AI 罐自然是弱点所在，四肢的关节处伤害也较高。战胜后，和平行者不会倒下，开始向其目的地行走。

对ピースウォーカー战·2

和平行者第二战，开始时和平行者进入核弹发射倒计时阶段，有一分多钟的时间，斯内克要在时间限制内对和平行者造成一定伤害，让其产生硬直才会终止该轮的核弹发射，大概需要 3W 以上的伤害，攻击 AI 罐或者长条形的核弹发射器都可以。之后和平行者会跳到空地上与斯内克战斗。和平行者有两个 AI 罐，一个在头部，一个在背部。

和平行者会使用追踪导弹攻击，只要发现自己被锁定就不停向侧面跑即可，和平行者站起身子进行火焰喷射时要尽量躲远，如果能绕到其身后则可以更轻松地对其造成伤害。和平行者发动近身攻击的话就尽量躲远，太近地话砸击落地前滚动躲开。

和平行者有时候会跳到两侧的护栏外面，头部的圆球张开一道缝露出黄颜色的光芒，这是核电磁场，此时射击它的导弹都会被磁场挡住，并被反射回来，所以只能用机枪射击。发动磁场能力时，和平行者会先在一个位置放一些追踪导弹攻击斯内克，之后会跳起到稍靠边的位置，并有一个蓄力动作，之后会高速奔跑，冲撞斯内克，并且在接近斯内克时会进行一个三百六十度旋转，攻击范围极广。在其换位后要即时跑到仓库之间的空当内，以防被旋转攻击命中。如果不能即时跑过去，可以在其靠近斯内克的瞬间翻滚，也有可能躲过攻击。

与和平行者的战斗过程中，它会数次进入像任务开始时一样的准备发射核弹的阶段，每次有 1 分多钟倒计时，可以做出准备动作的位置有大路的两侧围栏外、水中、仓库的后方，前三个位置都能很容易瞄准其 AI 罐，当架在仓库后方时，在两个仓库中央可以看到它，距离较远，但是可以瞄准平行者左腿下露出的 AI 罐，全力攻击，最好保证用导弹发射器攻击才能造成足够伤害。因此每消耗它一些体力之后就呼叫补给支援补充导弹，并且保证有 3 发左右的导弹储备，以防核弹发射准备阶段无法造成足够伤害而导致任务失败。

将和平行者的生命值耗光后，剧情中斯内克会跳入 AI 罐，要在 4 分钟内将所有的 AI 记忆体拔出，竖排一列列顺序拔取效率最高，时间足够。



对ピースウォーカー战·3

将和平行者打入水中，和平行者不会进攻你，随便攻击其身体任何部位均可，持续攻击一段时间就可以完成任务。普通结局达成。

第四章 幻想の和平 幻想的和平

米军ミサイル基地潜入 美军导弹基地潜入

本关有几个飞行侦查器，如果不想携带实弹枪械，可以带些电子妨碍手雷（CHAFF G.），扔出后迅速通过侦察器守卫的区域。

任务开始后，先向右走处理一名敌兵后，来到无人侦察机守住的单线狭窄通路。从左边（东）油桶后面的洞口跳



入地下，回收一个人质，在狭窄的下层通路，利用左右两面墙壁里的凹槽当中转站，可以趁着侦察机视线转移开时一步一营地通过。

进入メンテナンスドッグ（小），不打掉侦察机很难通过下方的较宽道路，也可以用电子妨碍手雷接力连扔过去。只有不触警的前提下才能进入下个区域。

进入屋上区，处理掉前方的两名步兵后，从梯子到下层要注意下方侦察机的位置。从对面上去后处理敌人回收俘虏后到终点完成任务。

管制塔へ 管制塔

最火爆的一场冲锋战，敌人真枪实弹，斯内克也可以用最强的武器上阵。但是要想取得高评价，除了时间外，还是不能杀人，使用各种麻醉、气绝型武器才行。不过初次进行此关卡，麻醉狙和 Mk.22 的 RANK 都不高，就算过关，时间也会很长，推荐第一次先全副武装杀敌人个片甲不留，日后再回来麻醉之。重要的是带好回复药才好。

中间在经过メンテナンスドック（大）区域时，头顶的长桥可以通过攻击桥上的油桶炸掉，效果颇为壮观。

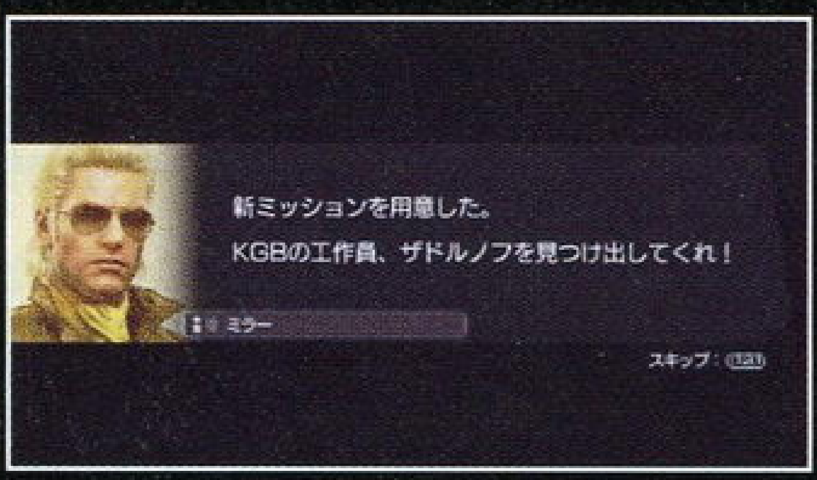
最后来到停机坪（ヘリポート），先看手将所有步兵和狙击手干掉，然后专心对付直升机，这个直升机和大型兵器 BOSS 战中的武装直升机相比还是比较简单的，可以使用停机坪上的重机枪连续射击，如果随身有携带毒刺就更轻松了。

途中因为要消灭数量众多的敌人，击倒敌人后需要尽快搜身才能补给弹药，否则敌人的身体就会消失，如果弹药不足，可以考虑呼叫补给支援。



第五章 天国の外側 天国的外侧

【醒目】以下内容可能剧透！



第一次通关时，第五章只有终章剧情，是普通结局。通关后，奇爱、帕兹加入 MSF，阿曼达伤情彻底恢复，扎多尔诺夫被关进基地的监狱。

之后完成一些任务（一到三个），会发生扎多尔诺夫逃跑事件，在主要任务一栏出现“ザドルノフ搜索”任务，要到相应的地图去寻找目标扎多尔诺夫，找到后放倒用气球回收完成任务。“ザドルノフ搜索”的任务有 7 个，前 6 个都是只要完成任意一到三个任务经过一些单位时间即会触发逃跑的剧情。“ザドルノフ搜索 7”这个任务实际并不存在，而是一段剧情，触发条件为：1. 完成“ザドルノフ搜索 6”；2. Metal Gear Zeke 制造完毕（4 个身体部件都安装，还要安装 2 个以上的配件）并派出去参加一次 OUTER OPS。达到以上两个条件，到 EX 特别任务 01 号的射击训练场，上二楼到右侧走廊会找到扎多尔诺夫，发生剧情之后会出现“对メタルギア ZEKE 战”。完成该任务达成真结局。

最终战：对メタルギア ZEKE 战

甲板地形宽阔，有三台电脑，两台红色屏幕的是支援炮击，一台蓝色屏幕的是补给，可以无限使用。其中支援炮击的使用方法是在 30 秒倒计时结束前靠墙后按 L，如果 Zeke 在视野内，就会注目且拉近视角，之后按 R 键标记，电脑就会锁定目标，一小段时间后支援炮



TIPS 核龙任务随机出现的稀有道具“核龙の粘液”、“核龙の浓液”、“核龙の激液”分别是制造“人间パチン虎”的ゴム（橡胶）的 RANK 1、RANK2 和 RANK 3 的素材。

击会命中 Zeke。地面上有 4 处可以翘起的地板能当做掩体，不过地板被 Zeke 一撞就复原了，可以用来躲机枪射击。砸击、滑行撞击等就要注意跑位，滚动躲避了。Zeke 会跳到远方的平台上，用轨迹枪进行射击，威力巨大，侧向移动可以躲避，用翘起的地板做掩体效果最好，需要蹲在地板后面，在 Zeke 轨迹枪射击间隙站起来用导弹攻击它。另外，Zeke 在远方平台上正是使用支援炮击的好时机，操作红色屏幕电脑呼叫支援，马上靠在电脑旁的金属板上，应该可以正好标记 Zeke。

另外需要注意的是，Zeke 跳到远方平台时距离非常远，导弹飞行轨迹的抛物线不得不提起注意，也就是说导弹会向下沉，所以要命中它的头部弱点，就要将准星稍稍抬起一点。

战胜 Zeke 后出现真结局。

特别任务

EXTRA OPS

本作一共有 128 个特别任务（EXTRA OPS），随着流程的进行会出来一大部分特别任务，其他的需要完成指定的特别任务才能开启。其实开启方法并不复杂，除了“狩猎任务”出现方法特殊外，没有某个任务取得 S 级或是找到某个隐藏道具才能开启的任务，最简单的方法就是在任务选择界面调到 ALL OPS 一栏（全部任务），这里的任务是将主要任务和特别任务打乱序号顺



序，并按出现顺序排列的，所以只要一路打下去，完成未完成的任务就可以打出全部任务了。

狩猎任务出现方法



奇科的简报关系到《怪物猎人》特别任务的出现，在任务进行到第三章，将 AI 兵器茧击败后（对コクーン战），出现特别任务 29 号，选择任务，收听简报，到档案库将奇科名下的所有简报都收听完毕（一条简报开始后，按 START 键跳过不算听完，如果想要快点听完，可以按 X 键手动一条条快速跳过语音），之后进入 29 号特别任务，海边的码头会看到狩猎猫，靠近后发生剧情，出现“怪物猎人”系列任务的第一个火龙狩猎任务《狩猎クエスト・リアオレウス》，完成该任务出现黄昏狩猎雄火龙和轰龙（白天）任务，完成轰龙任务开启轰龙（黄昏）和核龙，之后顺次完成，依次出现核龙（黄昏）、核龙 G 和暴走核龙大决战（128 号特别任务，也是游戏本体中的最后一个特别任务）。

熟悉《怪物猎人》的玩家，会比其他玩家更轻松地完成这几个任务，火球、冲撞、飞行等等动作都存在，动作和《怪物猎人》中相同，因此上手会非常容易。最后一个核龙也和其他怪物的招数没有太多诧异，一定要注意翻滚躲避其背后钩爪的喷射激光，并且离其崩出的晶体尖刺远一点，因为这些尖刺在核龙吼叫时会产生共振，发出龙吼一样效果的声波让玩家产生硬直。

怪物可杀可捕获，杀的话就和 AI 兵器对战相同，用重机枪和火箭筒狂炸，补给支援几乎不可缺少，震撼弹（STUN G.）可以当闪光弹使用让怪物进入眩晕状态，不过丢出后要过一段时间才能爆炸，爆炸后的有效范围也不大，所以对投掷时机和角度的把握非常重要。

捕获怪物的方法是用麻痹系武器攻击，麻醉手枪、麻醉狙击步枪、睡眠地雷和睡眠火箭筒等都可以消耗其气力，怪物的气力是隐藏的，消耗完即捕获成功。经过测试，睡眠火箭筒的效果并不如麻醉狙击枪好，麻醉狙击枪（M. NAGANT）单发伤害最高，RANK 4 命中头部就有 5700 的气力伤害；麻醉手枪升满级命中头部也有 3300 的伤害，比较理想。穿战斗服直接战斗，防御力较高，效果最好，同时携带所有种类的麻醉类武器，所有子弹打完呼叫一次补给，第二轮狙击枪子弹打完基本就能战胜核龙变种之外的 6 个任务中的怪物。127 和 128 号两个核龙变种任务稍难，尤其是最后一个在 MSF 基地甲板对战暴走核龙的任务，BOSS 血量超长，几乎是普通版的二到三倍，行动速度也更快，攻击力暴高，被撞一下基本上要掉 3 格血（一满格并吃掉 2 块军粮）。要



活用甲板上的资源进行补给！

128 号任务完成后获得“烹饪书（COOKBOOK）”设计图，RANK 1 烹饪书只可以吸引小龙，RANK 2 或更高的烹饪书可以吸引 BOSS 级怪物。BOSS 看到场景中的烹饪书会和小怪一起走上前围观，此时可以尽情攻击！之后一段时间内不受烹饪书引诱，不过过几分钟之后就又会对烹饪书产生浓厚的兴趣……

只有将怪物捕获，任务中不杀死小龙，且完成任务时间达到要求才能达成 S 级。相应的怪物狩猎任务取得 S 级后可以获得对应怪物的服装。

重要的隐藏要素一览

游戏中有很多重要的道具和武器的设计图需要达成一定条件才可以取得，相当于其他作品中的隐藏要素。大部分隐藏物品在取得设计图后，还需要几个部门达到相当高的级别才可以生产，所以刷高级士兵又成了每位玩家的必修功课。下面给出一些实用的隐藏物品的大致取得方法。

睡眠地雷和睡眠火箭筒

完成真结局后出现 64 号特别任务，完成该任务后取得睡眠地雷。

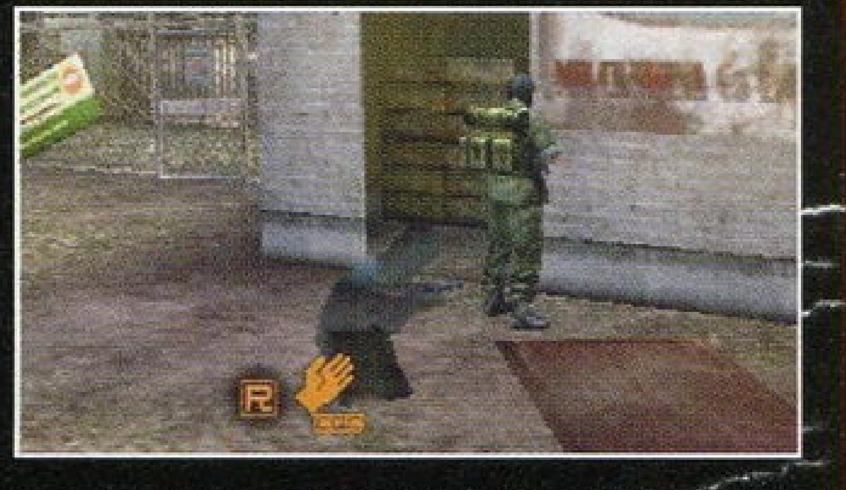
完成真结局→完成 45、46、102 三个特别任务→完成 47、48、91 三个特别任务→完成 37 号特别任务→完成 98 号特别任务取得睡眠火箭筒！

这两个武器可以说是本作中的最实用武器，敌人踩中睡眠地雷后会爆炸出范围睡眠气体，范围内的所有步兵都睡着并立刻被绑上气球回收掉。睡眠炸弹命中敌人后会立刻产生范围睡眠气体，并回收范围内的敌人，而且可以通过补给支援增加弹药量！有了它们在对付拥有 36 个步兵的战车时就不怕了！

隐形迷彩和无限头带

完成真结局→完成 45、46、102 号特别任务→完成 47、48、91 三个特别任务→完成 49 号特别任务→完成 75 号特别任务→ 50 号特别任务评价 S 级获得隐形迷彩。50 号为完全潜入任务，途中不能被敌人发现，且时间要在三分钟内才能达到 S 级，需要对地形非常熟悉，而且胆大心细，穿着潜入服装一路靠墙急走，用 Mk.22 麻醉迎面而来的敌人，FREEZE 背对的敌人，最终场景的两个人可以用烟雾弹过去，如果有睡眠地雷、火箭筒也可以选择使用。装备隐形迷彩后，角色处于完全隐蔽状态，碰到敌人或受到攻击强制解除。注意电池残余量！

无限头带需要完成一连串的 AI 兵器“改”型的任务（113 → 115 → 117）后出现 119 号特别任务“对ピースウォーカー改战”，以 S 级完成该任务取得。AI 兵器・改都是红色的最终强化



版，不管是血量还是攻击力都非常高，最后对战和平行者・改，S 级评价需要在 20 分钟左右完成任务，如果没有最强火箭筒 M47（111 号特别任务 S 评价获得），就要装备最高级 C.GSTV 和 RPG7 两个稍次级的火箭筒并带一直重机枪，带足回复药和补给支援，对准 AI 罐猛攻，最好使用属性高并且带有“工作员”技能的 MFS 士兵，推荐刷出 M47 再来完成该任务。无限头巾装备在道具栏之后，角色就会拥有无限弹药，但是仍旧需要上弹动作。

任务中装备这两种道具后就无法取得 S 评价（只是携带在身上不影响评价）。

高级士兵回收指南



刷高级士兵最有效的还是“公车征兵法”，但是这个方法需要达到一定的英雄度才有效，主线流程中前期英雄度较低时，推荐进入 15 号特别任务这样的简单任务中。15 号特别任务的目标是回收研究员，全部士兵都回收后完成任务，其中有 4 个能力能达到 B 级的士兵。17 号特别任务有 6 个 B 级士兵，但是关卡流程较长。

大部分隐藏物品的开发不仅需要图纸，还需要有特殊开发研究技能的科技兵，具体的请看系统章的“成员技能一览”部分。如果在取得设计图之后发现还未刷到这些士兵，可以到 49 号特别任务中寻找，那里有带有“电磁兵器设计”、“爱国者”和“メタマテリアル”的研发技能的 S 级开发研究士兵等你回收呢！

“チコ救出”关卡的三叉路口高台上有一个狙击手，可以麻醉后下面放睡眠地雷或用睡眠火箭筒回收，谍报 S。

79、83 和 91 号特别任务中有实战部队 S 级士兵。

46 号特别任务有粮食班 S 级士兵，还有数个不同能力的 A 级士兵。

TIPS 人间大炮“人间パチン虎”需要 4 人合作时才可以使用，其中两人各自使用一个支柱，一人使用橡胶，一人当人间大炮的炮弹……其实就是一个大弹弓……

和帕兹约会，和米勒……

在完成真结局之后会出现 67 号特别任务“パスとデート”（和帕兹约会），



将 CO-OPS 通信调成 GREETINGS（问候）中的一些句子，带着 LOVE BOX 穿上西服装束进入任务，站在帕兹面前说 CO-OPS 通信中的话，可以提高帕兹的好感度（成功提高好感度时帕兹头顶会出现心标志，降低好感度的语句会出现裂开的心形标志，以后就不要用这句了……），每个句子都可以提高多次友好度，记得每句话之间间隔稍长一些，至少要等屏幕上的语句显示消失后再说下一句才会管用。通信预设的句子说得差不多了（至少也要增加 10 次友好度），装备 LOVE BOX，帕兹就会跟着斯内克钻进箱子中……通关时帕兹好感度达到 200 即得到 S 级评价，第二次再进入这个任务，帕兹就会换上泳装，码头的尽头还有男性泳装可以取得。之后，在基地中按△可以查看女性特殊成员的泳装模型。

米勒的约会任务出现条件是 119 号“対ピースウォーカー改战”特别任务完成。在和米勒的约会任务中将他击晕然后搜身可以得到“爱国者”的设计图！



而且米勒挨打会增加友好度，最后也是装备 LOVE BOX 过关……100 点友好度达成 S 级，之后穿着男性泳装再次进入任务……在码头可以得到女性泳装。

剧情小说

和平，是人类关系中不自然的状态。

——康德

冷战之中，美国策划了一起绝密的“伪装流亡”行动，安排派己方的战争英雄——引领者（THE BOSS）带着核弹头“叛变”至苏联以获取重要情报。然而行动中出现了重大的意外——苏方右翼上校沃尔金疯狂地在苏联领土上释放了这枚美国制造的核弹。这一举动将整个世界推向了全面核战争的边缘。美国为了向世界证明自己的“清白”、避免苏联的核反击，给了引领者一项“最后的任务”……

如天堂一般美丽的花丛中，引领者被自己最亲近、最信赖、最深爱的弟子所杀。危机暂缓，美国证明了自己的“清白”、苏联保住了东方的面子。而这名弟子从此被冠以BOSS之名，成为了美国的英雄、世界的救世主、光荣的爱国者。然而在美国政府最高规格的授奖仪式上，这个男人没有真正接受荣誉，并且不久之后消失了踪影。罪人、犯人、英雄、爱国者、叛国者、最高的荣誉、最耻辱的骂名，都化成一滴血滴在他心之深处。没有不能风干的血，一如没有不能流尽的泪，而他心底的这滴血却似乎永远风干不了。

因为历史记载的一切、人们知道的一切，都是假的。



在销声匿迹之后，这名男子秘密组建了自己的佣兵部队，名为MSF——无界之师。一支不受地域、国家、思想、一切束缚的自由军队。其标志源于远古时期还未曾分裂的大陆造型。喻义着这支军队将不受一切束缚，视世界为一同，与时为敌，为战而战。这名男子就是斯内克（Snake）。

某天，他的伙伴米勒（Miller）带着两位不速之客由大雨之中而来。自称“教授”的男子带着一位名为“和平”的少女来到基地，提出了一个请求。原来少女和她的同伴曾经被哥斯达黎加境内的非政府武装囚禁，而这些军队竟与 CIA 有关，“教授”想借 MSF 之力把 CIA 的军队赶出哥斯达黎加、救出仍被囚禁的少女的同伴。斯内克识破了教授是俄国特工的真相，并表示不愿趟美苏暗战的浑水。然而此时，“教授”给斯内克听了一段录音，录音中竟然出现了曾经被斯内克亲手杀死的“叛国者”——引领者的声音。声音显示引领者此时就活在哥斯达黎加某处！人怎么可能死而复生？



显然这是一件斯内克无法拒绝的委托。

战士的宿命只在战场，蛇为丛林而生。成功潜入敌军基地之后，斯内克得知了一条更为不可思议的消息——一队货车正在往哥斯达黎加某处运送货物，而这些货物竟是核弹头！拉丁美洲是美国最重要的后院，古巴导弹危机之后拉美的局势直接牵动着美苏的神经。此时核武器出现在拉美究竟是什么人在背后操纵？一路追踪的斯内克首先救下了民族解放军 FSLN 的指挥官阿曼达（Amanda），之后追随着核弹的运输路径又救回了阿曼达的弟弟奇科（Chiko）。从还是孩子的奇科口中得知他曾亲眼目睹过丛林中的某处的火山军事基地中出现过“巨大的双足怪物”，这引起了斯内克的警惕，看来此事越来越扑朔迷离了。

斯内克将一路上搭救的同伴们送往自己的海上基地。自己决定前往奇科所说的火山基地一查究竟。在那里斯内克听到了一段对话……

名为修（Huey）的博士协助一名被称为科德曼（Coldman）的军人研发了一种核搭载双足战车，这台战车具有自主 AI，可以判断打击目标并自动发射核弹。

冷战是美苏西东两大势力的对抗，拥有核武器的两大势力却必须避免正式交锋，原因即是“核抑制力”原则的存在。所谓“核抑制力”原则包括三点：

1，拥有并可以发射核武器。

2，绝不首先使用核武器。

3，最重要的一条，一旦受到核打击，必定施与报复性核反击。

如果这三条成立，各个国家都会互相成为“抑制力”。因为核武器的是毁灭性的，顾及报复，谁也不敢首先使用核武器。这样就形成了这条很讽刺的原则，最可怕的战争武器却反而成为战争最有效的抑制力。

但是原美军高层科德曼却有这样一个解释：现有的“核抑制力”理论是纸上谈兵，是完全行不通的！因为这三条理论中存在着一个隐藏的薄弱环节，就是人。假设一方被

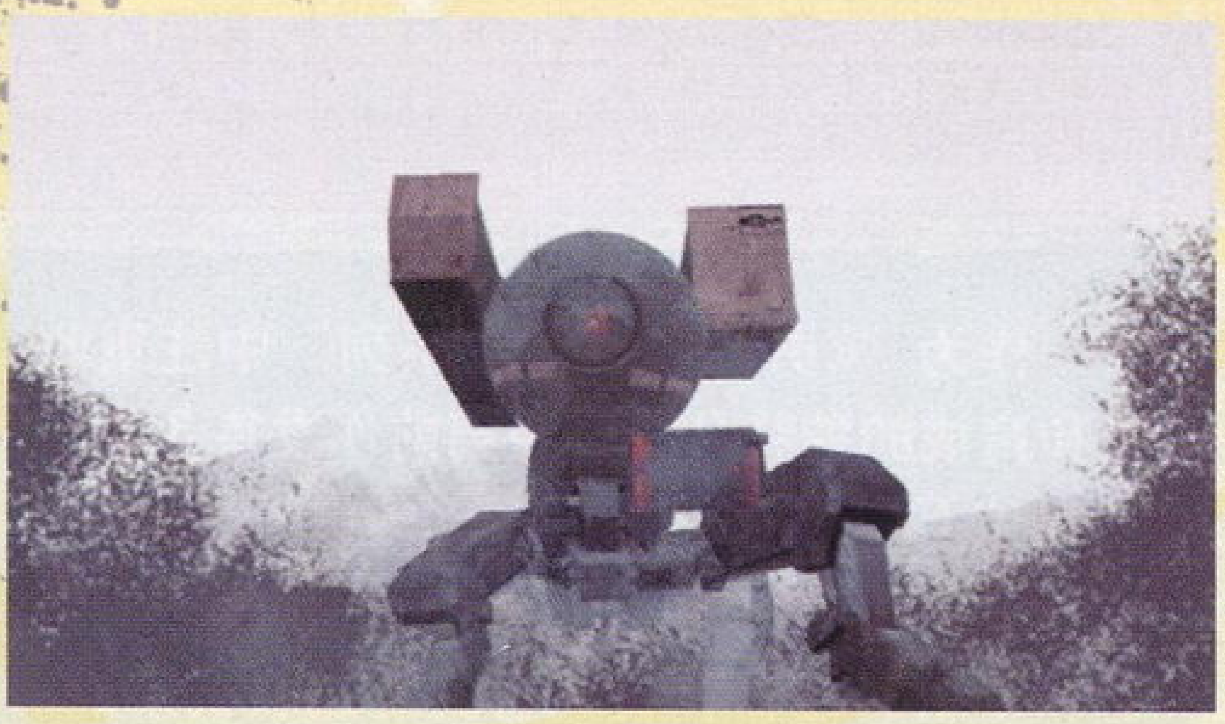


核武器击中，必然会造成国家的严重瘫痪，这时很可能已经无人指挥核反击了；其次，即便有反击能力，真的是所有人都有胆量按下按钮么？无论是否是“报复”，核武器的使用都会带来巨大伤亡，只要是按下发射按钮的人，就必须背负极其深重的罪孽，实际中绝不是所有人都可以承担这种压力的。“人”是最脆弱、最无法保证的因素，这样一来核抑制力原则中的第三条就无法保证。所以就必须有一种“非人”的、绝对的报复系统，那就是核搭载步行战车——“和平行者”（Peace Walker）！

由机器代替人自动完成核报复攻击，从而达到绝对的抑制力。在遭受核武器攻击时，“和平行者”会自主判断反击的合适区域并自动发射核武器，其过程人类完全不能



TIPS 英雄度达到一定标准可以开启新的带有言灵效果的 CO-OPS 通信语句，都是非常强大的言灵。比如 11 万 5 千英雄度时开启的言灵“眠れ…”，可以让视野中的敌人全部睡着！



干预。也就是说如果有人敌对拥有“和平行者”的国家使用核武器，无异于同时按下瞄准自己的国家的核武器发射按钮！这是绝对的“抑制力”！

科德曼曾经是美国的冷战英雄，为了恢复自己在军界的地位，他打算真的发射一枚核弹，向世界证明“和平行者”是最完美的“核抑制力”。斯内克未能阻止科德曼逃离现场，但是却救下了博士修。博士告诉他现在的和平行者还没有最后完成，最关键的一步——具备超级战场分析能力的人工智能（AI）还没有完成，科德曼现在已经将机体转移至位于密林深处遗迹的研究所，而主持 AI 开发的是一位名叫“奇爱”（Strangelove）的天才女博士，现在的开发进度已经接近尾声，预定 5 天后就会启动实验。

核弹危机诚然千钧一发，但此时斯内克心中的最大疑惑仍然是：引领者到底是不是真的活着？录音带里的声音是真是假？

历经周折终于进入遗迹内部研究所的斯内克被眼前的景象惊呆了。原来修博士所说的 AI 就是以引领者一切数据为原型设计的“幽灵”，这个“幽灵”的设计者奇爱博士也和引领者有着极深的渊源，录音带中的两个声音正是奇爱和引领者 AI 的对话。

这个 AI 不仅拥有引领者的声音，在见到斯内克的一瞬间，竟然呼唤出了他的真名“Jack”。尽管心中知道引领者已经不在这个世界上了，尽管斯内克已是身经百战意志坚定的战士，但眼前的一切还是让他动摇了。他想起自己亲手杀死引领者的那天，回忆像潮水一样顷刻间淹没了理智，心中的那滴鲜血质问着他的灵魂，质问着那个只存在于他心底的秘密……

圈套，奇爱料定他会前来此地。这个“幽灵”AI 为了完整还原引领者的大脑，必须知道引领者死前那个“最后的任务”的真相。奇爱不但对斯内克的一切了若指掌，对引领者更是流露出不同寻常的感情，为了这个 AI 的完美，奇爱和科德曼设下了这个圈套。

斯内克寡不敌众，不幸被捕，奇爱用最残酷的刑罚审问他，只想知道“最后的任务”的真相。

“引领者是叛徒，我杀了她。这就是真相。”无论如何大刑逼供，他吐出的只有这句话。

“你骗我！没有人比我了解引领者，她不是叛徒！”歇斯底里的奇爱依然得不到自己想要的答案。

“她是叛徒，我亲手杀了她。”依然只有这一句。

越狱成功的斯内克再次闯入实验基地试图阻止一切，科德曼已经将 AI 搭载入机体，正式启动了和平行者。原来奇爱凭自己的臆想完成了 AI，把引领者的“大脑”植入了和平行者中。疯狂的科德曼将和平行者的第一个打击目标定锁定为无界之师的海上基地！



传说中的男人从监狱中脱身，再一次完成了“不能完成的任务”，被击破的和平行者变身为第二形态。一路追逐逃走的科德曼来到管制塔，气急败坏的科德曼输入伪装的被攻击数据诱使和平行者发射核弹。就在他即将启动密码的一刻，科德曼的部队顷刻倒戈，“教授”贾尔维兹缓缓走来。

一切都被他利用了，他要将打击目标锁定为古巴，将美苏之间的僵持强行敲碎，诱发东西冲突。

斯内克已经无力回天，一切都在“教授”的算计之中。就在千钧一发之际，耳边响起熟悉的声音，米勒和阿曼达率领无界之师从天而降，这支超级部队转眼间控制了局势，“教授”和“科德曼”全部被擒。

就在大家以为一切都已结束时，苟延残喘的科德曼偷偷输入了密码，和平行者向美国国防部发出了大量伪造的核武器袭击信号。国防部信以为真准备对苏联实施报复，一场世界范围的疯狂核战争箭在弦上！斯内克随后再一次击败了和平行者，然而由于完全自主的“脑”的存在，这个庞然大物依然没有停止。现在只有两个办法能阻止它：一个是用核弹直接轰击本体，另一个是将它推进大海造成 AI 短路，然而这俩个都是不可能实现的。



斯内克拨通了美国国防部的电话，要求立即停止对苏联的核反击。虽然他证明了自己的身份，但是国防部却被右翼势力占领，右翼势力不相信斯内克，核反击进入准备状态。

一切努力都化作泡影。“和平”——嘴上叫嚣着和平的人大都是为了一己私利；真正为和平献出一切的人却永远被掩埋。这是时代的力量，没有人能抗拒时代，没有人能战胜时代。这是那一刻深深印在斯内克心中的烙印。

奇迹出现了。从和平行者中飘荡出空灵纯净的歌声，这个庞然大物自己一步一步走进水中。在场所有人都无法相信，无法理解。这是百分之百无法用科学解释的奇迹。只能有一个解释——和平行者搭载的引领者的 AI 不仅仅是“脑”，在这一刻变成了“心”，在这一刻，真正的引领者回来了！

危机解除后斯内克选择了一条路：从此正式成为大首领（BIG BOSS）。

10 年前的真相

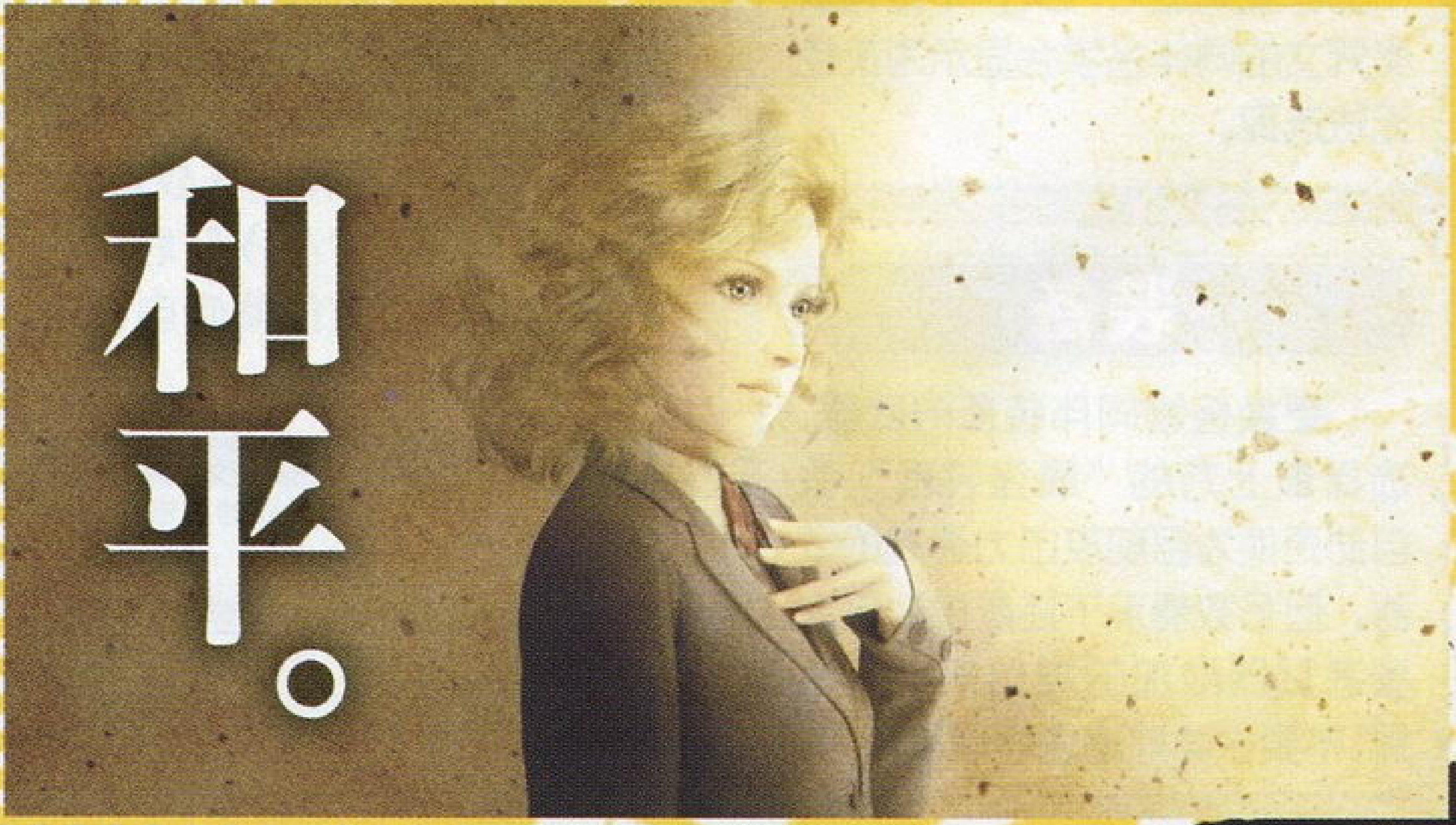
沃尔金在苏联境内发射美国制造的核弹之后，美国政府为了“洗清”自己、维持稳定，给引领者下达了最后的任务：不允许生还，不允许自杀，必须被心爱的弟子亲手杀死。永远背着污名被埋葬，在美国，她是可耻的卖国奴；在苏联，她是发射核弹的罪魁！在世界史的表层，她将作为犯罪者遗臭万年！——这就是引领者的最后任务。这就是只能存在于斯内克心中的真相。引领者是为了祖国，献上了名誉和生命的真正的英雄，真正的爱国者！

真结局

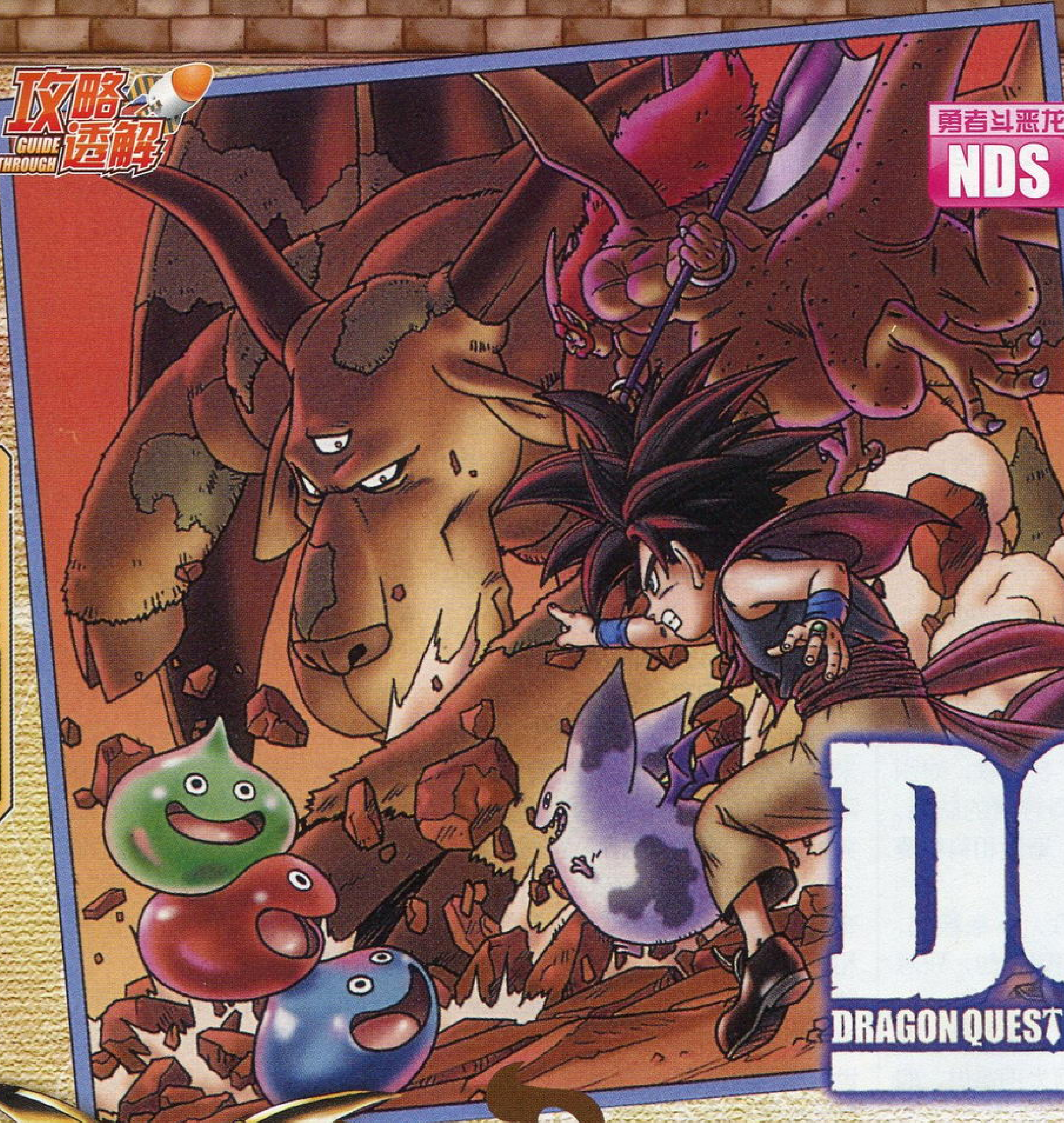
最后的最后，在无界之师的基地，红衣女孩“和平”终于露出了本来的面目：她根本不是一个小女孩，一切都是演戏，她是秘密组织“零”（Cypher）派来的间谍。这个组织已经把触手延伸到冷战后新世界格局中的谍战网络的构建中，无界之师如果不能与其妥协，只能开战！斯内克怀着遗憾复杂的心情击败了“和平”，之后决定带领无界之师建立自己的“世外天堂”，只与“时代”这个永远的怪物战斗到底！



“零”，这个神秘组织的暗影也初现端倪……



剧透注意！ 真结局后的年表中得知，修就是奥塔肯（Otacon）的父亲。米勒于 2005 年被“某人”杀死，“某人”没有说明，但按时间推算应该就是李奎德·斯内克（Liquid Snake），《潜龙谍影》第一作中李奎德就是伪装成了米勒的身份。

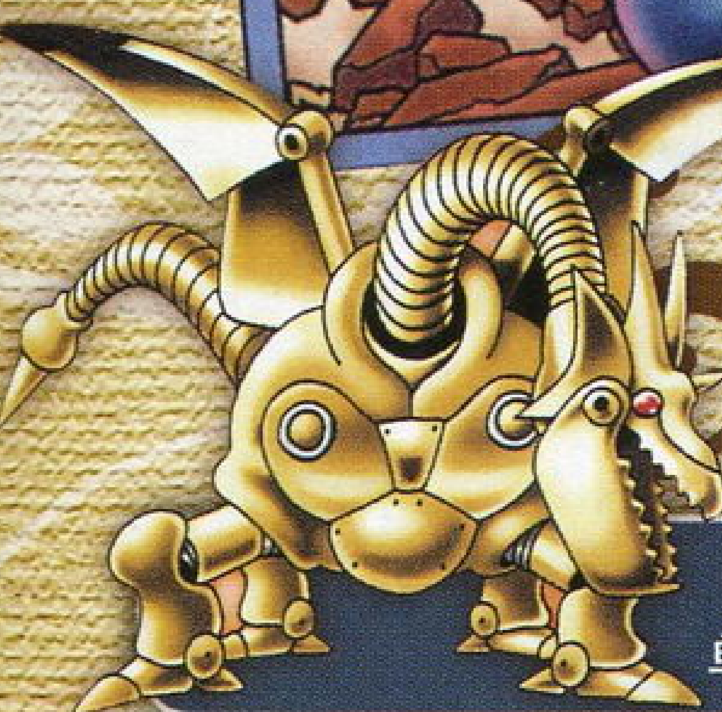


勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2	Square Enix	角色扮演
NDS ドラゴンクエストモスターズ ジョーカー2		日版
2010年4月28日发售	1～8人	5490日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

作为“《勇者斗恶龙》系列”中注重收集和育成的独特分支，距离前作发售3年多后各位FANS又可以在新作中开始全新的冒险了。游戏的核心系统继承自前作，主要追加了新的怪物和更完善的对战联机系统，一周目的主线流程可能在很多玩家眼中感觉非常短，但通关后实际才是游戏真正的开始，来自隐藏迷宫和敌人的挑战绝对会让你在不知不觉中耗费掉大把的时间。

文 晴天 美编 NINA

DQM2 DRAGON QUEST MONSTERS-Joker



系统菜单

在游戏中按下X键会在下屏幕显示“系统菜单”，使用十字键或触控笔都可以选取以下指令：

道具

查看或使用目前持有的道具，按下SELECT可对道具进行分类，将光标停留在不同的道具上按Y键可显示具体说明。

特技

使用怪物同伴在非战斗状态下的回复或复活咒文，不持有该类咒文的同伴名字会显示为灰色无法选取。

装备

更换怪物同伴装备的武器，选择最上方的“最强装备”会自动更换为目前攻击力最高的武器，但多数情况下还是建议玩家参考武器附加的能力来进行选择，不要一味地追求物理攻击力。

队伍

玩家最多可携带6名怪物（如果怪物所占的格数超过1，那队伍中所有同伴的格数之和不能超过6）同伴一起冒险。左侧为前卫队员，与敌人接触后会直接参加战斗，右侧为后备队员，可在战斗中随时替换前卫队员进行战斗。

作战

设定怪物同伴的作战方针，在战斗中选择“战う”后，它们便会按照设定的倾向自己行动。

作战	倾向
ガンガンいこうぜ	使用最强的攻击方式全力进攻
いろいろやろうぜ	尽量使用特技或咒文进攻
いのちだいじに	随时注意保持我方的HP
特技つかうな	禁止使用特技或咒文

技能

分配怪物同伴通过升级获得的技能点学会新的攻击技能、咒文或被动技能。由于游戏中怪物的数量众多，且在部分技能系别上有重复，所以以下会按技能效果对所有技能进行分类，玩家可参照游戏中实际能学会的技能来分配技能点。另外“XXガード”代表增加特定属性的抗性；“XXアップ”代表增加对应的能力，“XXブレイク”代表完全防御特定的异常状态或属性，这里就不再一一赘述了。

攻击咒文

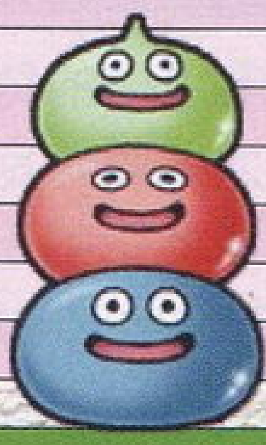
名称	范围	效果
メラ	单体	火属性伤害，威力从上到下依次上升
メラミ		
メラゾーマ		
メラガイアー		
イオ	全体	爆破属性伤害，威力从上到下依次上升
イオラ		
イオナズン		
イオグランデ		
バギ	全体	风属性伤害，威力从上到下依次上升
バギマ		
バギクロス		
バギムーチョ		
ヒャド	单体	冰属性小伤害
ヒャダルコ	全体	冰属性伤害，威力从上到下依次上升
マヒャド		
マヒャデドス		
ギラ	全体	火属性伤害，威力从上到下依次上升
ベギラマ		
ベギラゴン		
ギラグレイド		
デイン	单体	雷属性伤害，威力从上到下依次上升
ライデイン		
ギガデイン		
ジゴデイン		
ドルマ	单体	暗属性伤害，威力从上到下依次上升
ドルクマ		
ドルモーア		
ドルマドン		





©2010 ARMOR PROJECT／BIRD STUDIO／SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©KOICHI SUGIYAMA

名称	范围	效果
ザキ	单体	低几率即死
ザラキ	全体	低几率即死
メガンテ	全体	牺牲自己造成特大伤害
ベタン	单体	一定几率强制扣除当前 1/4 的 HP
ベタドロン	全体	一定几率强制扣除当前 1/6 的 HP
グランドクロス	全体	特大咒文伤害
メドローア	单体	特大咒文伤害
マダンテ	全体	固定造成当前 MP×2 的伤害



回复咒文

名称	范围	效果
ホイミ	单体	HP 回复，回复量从上到下依次上升
ベホイミ		
ベホイマ		
ベホマラー	全体	HP 回复，回复量从上到下依次上升
ベホマズン		
ザオラル	单体	一定几率复活同伴，复活后 HP 为最大 HP 的一半
ザオリク	单体	必定复活，复活后 HP 全满
メガザル	全体	牺牲自己完全复活剩余的同伴
メガザルダンス		
ハッスルダンス	全体	HP 小回复
めいそう	自身	回复 400 左右的 HP
リホイミ	单体	一定回合内 HP 缓慢回复
マホヤル	单体	将自己当前 MP 的一半转移给指定同伴
マホヤズン	单体	将自己当前所有的 MP 转移给指定同伴



辅助咒文

名称	范围	效果
マフエル	自身	使用 1 点 MP 使 MP 小回复
キアリー	单体	解除“毒”或“猛毒”状态
キアリク	全体	解除“麻痹”或“睡眠”状态
キアラル	全体	解除“混乱”状态
せいれいのうた	全体	下一回合一定几率让死亡的同伴完全复活
アモールの雨	全体	下一回复 HP 中回复
リザオラル	单体	使指定同伴死亡时自动复活
光のはどう	全体	解除所有的异常状态
ダモーレ	单体	下一回合可查看敌人的具体情报

强化咒文

名称	范围	效果
バイキルト	单体	一定回合内攻击力变为 2 倍
バイシオン	全体	一定回合内攻击力变为 1.5 倍
スカラ	单体	一定回合内防御力变为 2 倍（可重叠 2 次）
スクルト	全体	一定回合内防御力变为 1.5 倍（可重叠 2 次）
ピオラ	单体	一定回合内敏捷变为 2 倍（可重叠 2 次）
ピオリム	全体	一定回合内敏捷变为 1.5 倍（可重叠 2 次）
インテ	单体	一定回合内智力变为 2 倍
インテラ	我方全体	一定回合内智力变为 1.5 倍
バーハ	单体	一定回合内减轻吐息攻击造成的伤害
フバーハ	全体	
マジックバリア	全体	一定回合内减轻攻击咒文造成的伤害

弱化咒文

名称	范围	效果
ダウン	单体	一定回合内攻击力变为 0.75 倍
ダウンオール	全体	一定回合内攻击力变为 0.5 倍
ルカニ	单体	一定回合内防御力变为 0.75 倍（可重叠 2 次）
ルカナン	全体	一定回合内防御力变为 0.5 倍（可重叠 2 次）
ボミエ	单体	一定回合内敏捷变为 0.75 倍（可重叠 2 次）
ボミオス	全体	一定回合内敏捷变为 0.5 倍（可重叠 2 次）
フール	单体	一定回合内智力变为 0.75 倍
マフール	全体	一定回合内智力变为 0.5 倍
マジックハック	全体	一定回合内降低对咒文攻击的抗性

特殊咒文

名称	范围	效果
マホカンタ	自身	一定回合内反弹咒文
アストロン	自身	一回合内使所有攻击无效化，但无法行动
アタックカンタ	自身	受到斩击系伤害时反弹给对手
だいぼうぎょ	自身	使受到的所有伤害变为 1/10
みかわしきゃく	自身	一定回合内增加攻击的回避率
息をすいこむ	自身	提高下一回合吐息攻击的威力
まもりのきり	自身	可抵消一次大部分特技的效果
全てをすいこむ	自身	承受所有的吐息攻击并将伤害反弹给对手
みがわり	自身	替指定的同伴承受伤害
リバース	全体	强制改变敌我双方的行动顺序，敏捷最低的角色最先行动
ラウンドゼロ	全体	强制取消自己以外敌我双方所有角色的行动
ぎゃくふう	全体	抵消一次吐息攻击造成的伤害

异常咒文

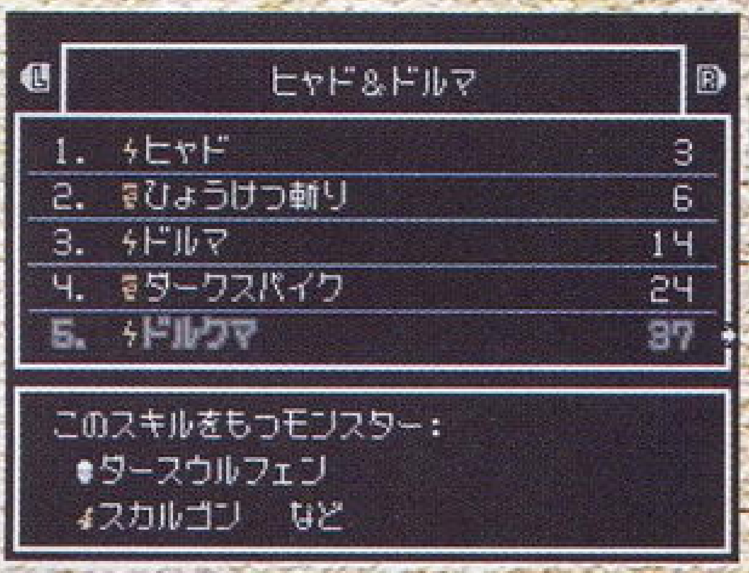
名称	范围	效果
ラリホー	单体	附加“睡眠”状态
ラリホーマ	全体	附加“睡眠”状态
メダパニ	单体	附加“混乱”状态
メダパーニャ	全体	附加“混乱”状态
マホヘル	单体	有一定几率使当前 MP 变为 1/3
マホトラ	单体	吸收 MP 回复自身等量的 MP
マヌーサ	全体	降低攻击的命中率

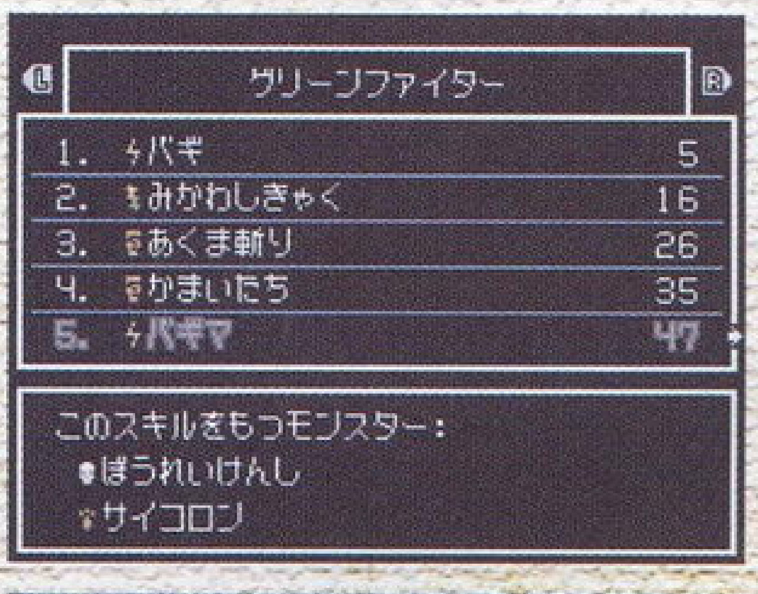


斩击技能

名称	范围	效果
火炎斩り	单体	火属性攻击
れんごく斩り	单体	火属性强力攻击
れっぱ斩り	单体	爆破属性攻击
ばくれん斩り	单体	爆破属性强力攻击
しんくう斩り	单体	风属性攻击
ふうじん斩り	单体	风属性强力攻击
いなずま斩り	单体	雷属性攻击
らいじん斩り	单体	雷属性强力攻击
ひょうけつ斩り	单体	冰属性攻击
ブリザーラッシュ	单体	冰属性强力攻击
ホーリーエッジ	单体	圣属性攻击
ホーリーラッシュ	单体	圣属性强力攻击
ダークスパイク	单体	暗属性攻击
ダークマッシャー	单体	暗属性强力攻击
ギガスラッシュ	单体	无属性强力攻击
ギガブレイク	全体	无属性超强攻击
さみだれ斩り	全体	无属性极强攻击









体技技能

名称	范围	效果
いわなげ	单体	爆破属性攻击
じひびき	全体	爆破属性强力攻击
がんせきおとし	全体	爆破属性超强攻击
水しぶき	单体	冰属性攻击
てっぽう水	全体	冰属性强力攻击
つなみ	全体	冰属性超强攻击
ほうでん	单体	雷属性攻击
いなずま	全体	雷属性强力攻击
ジゴスパーク	全体	雷属性超强攻击
发火	单体	火属性攻击
おにび	全体	火属性强力攻击
火炎龙	全体	火属性超强攻击
かまいたち	单体	风属性攻击
しんくうは	全体	风属性强力攻击
トルネード	全体	风属性超强攻击
ビッグバン	全体	暗属性敌全体强力攻击

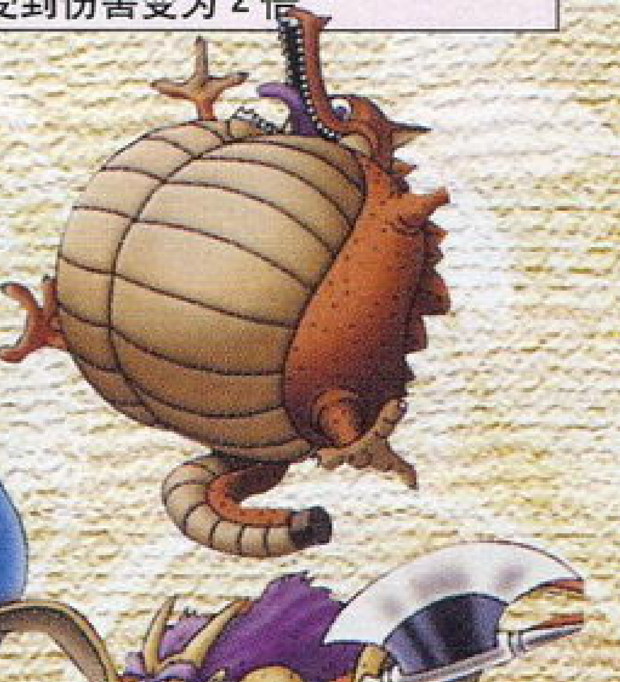
特攻技能

名称	范围	效果
メタル斩り	单体	必然能对金属系敌人造成伤害
ドラゴン斩り	单体	对龙系敌人造成通常 1.5 倍的伤害
スライム斩り	单体	对史莱姆系敌人造成通常 1.5 倍的伤害
しぜん斩り	单体	对自然系敌人造成通常 1.5 倍的伤害
まじゅう斩り	单体	对魔兽系敌人造成通常 1.5 倍的伤害
ぶっしつ斩り	单体	对物质系敌人造成通常 1.5 倍的伤害
あくま斩り	单体	对恶魔系敌人造成通常 1.5 倍的伤害
ゾンビ斩り	单体	对僵尸系敌人造成通常 1.5 倍的伤害
圣魔斩	单体	对？？？系敌人造成通常 1.5 倍的伤害
魔神斩り	单体	一旦命中必定会心一击的攻击
もろば斩り	单体	对敌人造成 2 倍的伤害，同时自身受到一半的伤害
すてみ	单体	对敌人的伤害变为 2 倍，同时自身受到伤害变为 2 倍

吐息技能

名称	范围	效果
火の息	全体	火属性攻击
火炎の息	全体	火属性强力攻击
はげしい炎	全体	火属性超强攻击
しゃくねつ	全体	火属性极强攻击
つめたい息	全体	冰属性攻击
こおりの息	全体	冰属性强力攻击
こごえる吹雪	全体	冰属性超强攻击
かがやく息	全体	冰属性极强攻击







飞船设施 完成密林的主线剧情后，在飞船的船舱调查左侧的存款机选择第一项可将身上的金钱存入银行，这样一旦队伍全灭就不会受到金钱的损失；右侧贩卖机的商品会根据玩家收集到的零件（ちいさなパーツ）数量而增加，获得该道具后记得调查最右边的箱子选择“はい”放进去才行。

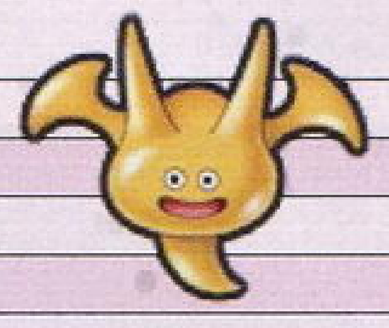
异常技能

名称	范围	效果
アサシンアタック	单体	有一定几率成功的即死攻击
どく攻击	单体	攻击附加“毒”状态
もうどく斩り	单体	攻击附加“猛毒”状态
マヒ攻击	单体	攻击附加“麻痹”状态
ねむり攻击	单体	攻击附加“睡眠”状态
メダパニ斩り	单体	攻击附加“混乱”状态
だつりょく斩り	单体	攻击后有一定几率让其攻击力下降
かぶとわり	单体	攻击后有一定几率让其防御力下降
ボミエアタック	单体	攻击后有一定几率让其敏捷下降
フールシュート	单体	攻击后有一定几率让其智力下降
マヌーサ斩り	单体	攻击并降低敌人的命中率
すなけむり	全体	一定回合内敌人的命中率下降
まぶしい光	全体	
ぶきみな光	全体	一段时间内敌人的咒文耐性下降
やみのはどう	单体	敌方一人的攻击力、防御力、速度、智力下降
どくの息	全体	附加“毒”状态
もうどくの息	全体	附加“猛毒”状态
あまい息	全体	附加“睡眠”状态
まどいの息	全体	附加“混乱”状态
メダパニダンス	全体	附加“混乱”状态
やけつく息	全体	附加“麻痹”状态




封印技能

名称	范围	效果
ハートブレイク	单体	攻击后有一定几率让敌人下一回合无法行动
マホトム	单体	一定回合内封印敌人的咒文
マホトーン	全体	
踊りふうじ	全体	一定回合内封印敌人的舞蹈
くちをふさぐ	单体	一定回合内封印敌人的吐息攻击
斩击ふうじ	单体	一定回合内封印敌人的斩击技能
体技ふうじ	单体	一定回合内封印敌人的体技技能
作战ふうじ	单体	一定回合内禁止改变怪物的“作战方针”
会心ふうじ	单体	一定回合内封印敌人的会心一击
くろいきり	全体	解除敌我双方所有附加效果并封印咒文
ブレスクラッシュ	单体	攻击后有一定几率封印敌人的吐息攻击
ブレイクダンス	单体	攻击后有一定几率封印敌人的舞蹈
さそう踊り	单体	有一定几率让敌人一个回合内无法行动
なめまわし	单体	有一定几率让敌人一个回合内无法行动并降低其防御力
おたけび	全体	有一定几率让敌人一个回合内无法行动



特殊技能

名称	范围	效果
ゴールドアタック	单体	攻击时偷盗敌人的金钱
ぬすっと斩り	单体	攻击时偷盗敌人持有的道具
ミラクルソード	单体	对敌人造成伤害的一半转化为自身的 HP
特攻	单体	有一定几率让敌人和自身的 HP 都变成 1
たいあたり	单体	和敌人同时受到大伤害
死の踊り	全体	有一定几率即死
しっぷうづき	单体	回合开始必定最先攻击，但威力下降
みなごろし	全体	对敌我双方随机一人发动会心一击
ばくれつけん	单体	连续 4 次攻击
じごくの踊り	全体	随机一人受到特大伤害
ふしぎな踊り	单体	减少指定敌人的 MP
マホトラ踊り	单体	吸收敌人的 MP 给自身回复
いてつくはどう	全体	打消所有的有利状态




记录

保存当前的进度，读取后会保留记录前自身周围出现敌人等情况，但注意游戏只有一个存档。



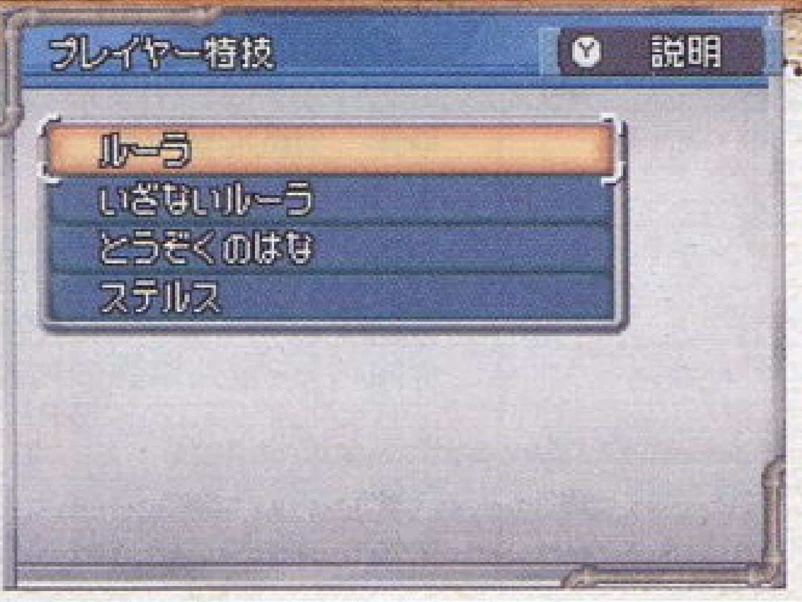
通信

选择“对战相手を探す”可与选择相同选项的玩家近距离联机对战，之后无论输赢系统都会要求玩家保存存档，最后选择“思い出の战い”可以反复挑战曾经对战过的玩家队伍，战斗中允许使用劝诱攻击。

帮助

查看游戏中关于系统杂项的解说或一些游戏技巧，数量会随着游戏的进行不断追加。

特技



使用主角的特技，它们的获得方法为调查特定迷宫中使用浅蓝色圆点标记的石碑，具体情况可参考流程部分的地图：

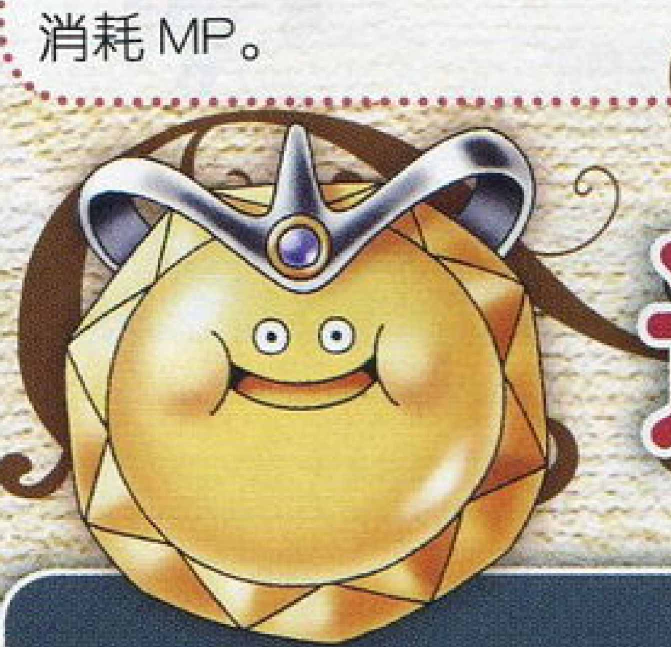
名称	作用
ルーラ	可传送到曾经到过的迷宫入口
いざないルーラ	只能在迷宫中使用，可传送到已经激活的区域传送点
とうぞくのはな	侦察当前区域内可获得的道具数量
ステルス	进入隐身状态防止敌人追击，一旦主动触发战斗或切换区域效果便会消失

全满

在队伍中有同伴拥有回复咒文的情况下，使用咒文将所有同伴的 HP 回复到最大值，但需要消耗 MP。

回复

每经过迷宫中的一个回复点（十字架标记）最多可使用三次，效果为我方全体的 HP 和 MP 全回复。



迷宫探索

迷宫中的敌人在地图上全部可见，当玩家靠近敌人时，如果没有被发现（头上没有出现叹号）触发战斗可进行先制攻击，反之被敌人从背后接触就会被敌人先制攻击。正常情况下进入迷宫都为白天（昼）、晴天（晴）的状态，前者在一周目随着游戏时间的经过会自动转化到夜晚（夜）状态；后者则需要从迷宫的出口返回大地图，此时如果看到迷宫的红点不停地闪烁，就说明迷宫的天气发生了变化。配合不同的时间和天气，迷宫中的怪物也会发生相应变化。

战斗系统



游戏的战斗采用传统的回合制，玩家可以通过按键或触控笔来选择下屏幕左侧的指令。在没有选择指令的情况下，按下 Y 键可实时切换前卫和后备的同伴，该操作不消耗回合数，所以在面对强敌时能够保证我方的持续战斗力，而当我方行动速度没有敌人快时，这样做也能很好地保护濒死的同伴。

指令	作用
战う	该回合让同伴按照设定的作战方针自动战斗
命令	给每名同伴下达具体的行动
作战	更改同伴的作战方针
スカウト	使用劝诱攻击
道具	使用消耗道具，且每回合必定最先行动
にげる	有一定几率脱离战斗，BOSS 战时无效



劝诱攻击

在迷宫中战斗除了累积同伴的经验值增加基础能力外，最主要的作用就是可以使用“スカウト”（劝诱攻击）让敌人成为自己的同伴，以配合出更多高等级的怪物提升队伍的整体实力。在使用劝诱攻击时，画面右上角会显示一个百分比数值，我方同伴的每次攻击在命中敌人的情况下都会增加百分比，而增加的数值大小只与我方同伴的攻击力和敌人的防御力有关，所以让持有“会心出やす

い”、“テンションアップ”特性的同伴进攻是提高成功率的关键。当我方劝诱成功时，战斗中还未消灭的敌人会自动逃跑，之后玩家可以让新同伴与目前的同伴进行交换，而放置于最右侧区域的怪物会直接进入飞船的“怪物寄存所”；失败时会出现两种情况：一是敌人无视我方的行动继续进攻；二是敌人自动进入一阶段蓄力的状态，本场战斗中将无法再对敌人使用劝诱攻击。





怪物特性

和前作不同，新作中给每种怪物都加入了“特性”的设定，让玩家在选择冒险队伍时，可以针对敌人的主要攻击方式和特性来调整队伍中的同伴搭配，大大提高战斗和收集的效率。它们和通过技能点学习的被动技能不同，是无法通过怪物间的相互配合来进行继承的，以下同样按照不同的特性效果对它们进行分类并说明：

战斗系

名称	效果
みかわしアップ	物理攻击的回避率 2 倍
アンチみかわしアップ	使敌人的特性“みかわしアップ”无效
テンションアップ	可使用指令“テンション”进行蓄力
AI2 回行动	自动战斗时，一回合会进行 2 次行动
AI1 ～ 2 回行动	自动战斗时，一回合会进行 1 ～ 2 次行动
AI1 ～ 3 回行动	自动战斗时，一回合会进行 1 ～ 3 次行动
こうどうおそい	每回合必然最后行动
こうどうはやい	每回合必然最先行动
カウンター	受到攻击时会使用物理攻击反击
れんぞく	可使用多段攻击
にげあし	战斗中逃跑的成功率上升
全ての武器装备	可装备所有种类的武器

特殊攻击系

名称	效果
魔神攻击	普通攻击的命中率低但命中后必定会心一击
ギガキラー	对体型超过 1 格的怪物造成更大的伤害
マヒ攻击	攻击附加“麻痹”状态
どく攻击	攻击附加“毒”状态
こんらん攻击	攻击附加“混乱”状态
ねむり攻击	攻击附加“睡眠”状态
ザキ攻击	攻击有一定几率让敌人即死
メタルハンター	对金属系敌人造成的伤害数值 +1

身体系

名称	效果
メタルボディ	普通攻击造成的伤害减少 1/3
どくどくボディ	受到伤害时有一定几率让敌人陷入“毒”状态
ビリビリボディ	受到伤害时有一定几率让敌人陷入“麻痹”状态
ギャンブルボディ	如果不使伤害无效化，则受到比平时更大的伤害
メガボディ	普通攻击和特技的威力上升
ギガボディ	全体攻击或技能的威力上升

精通系

名称	效果
回复のコツ	回复咒文的效果提高，消费 MP 减少 10%
メラ系のコツ	火属性咒文的效果提高，消费 MP 减少 10%
ギラ系のコツ	全体火属性咒文的效果提高，消费 MP 减少 10%
イオ系のコツ	爆破属性咒文的效果提高，消费 MP 减少 10%
バギ系のコツ	风属性咒文的效果提高，消费 MP 减少 10%
ヒャド系のコツ	冰属性咒文的效果提高，消费 MP 减少 10%
デイン系のコツ	雷属性咒文的效果提高，消费 MP 减少 10%
ドルマ系のコツ	光属性咒文的效果提高，消费 MP 减少 10%

几率提升系

名称	效果
スカウト％アップ	劝诱成功率小幅上升
スカウト％アップS	劝诱成功率中幅上升
スカウト％アップ+	劝诱成功率大幅上升
アイテム％アップ	战斗后获得道具的几率上升
せんせいりつアップ	先制攻击几率变为 2 倍
经验值增	战斗后获得的经验值增加 10%
ゴールド増	战斗后获得的金钱增加 20%
会心出やすい	会心一击的几率变为 2 倍
ひん死で会心	濒死时会心一击几率变为 2 倍

自动系

名称	效果
自动 HP 回复	每回合最后回复少量 HP
自动 MP 回复	每回合最后回复少量 MP
つねにマホカンタ	一直拥有咒文反射的效果
つねにアタックカンタ	一直拥有攻击反射的效果
いてつくはどう	战斗中有一定几率自动使用技能“いてつくはどう”
光のはどう	战斗中有一定几率自动使用技能“光のはどう”
くじけぬ心	受到一次致命攻击时必定剩余 1 点 HP
てんしのきまぐれ	死亡后有一定几率自动复活
しょうひ MP せつやく	技能消费的 MP 变为 3/4
しょうひ MP 半分	技能消费的 MP 减半

性格系

名称	效果
おうえん	战斗开始时有一定几率我方全体自动一阶段蓄力
わるぐち	战斗中如果敌人使用蓄力，则有一定几率自动让敌方全体蓄力下降一阶段
ウトウト	战斗开始时自身有一定几率进入“睡眠”状态
ラブリー	战斗开始时有一定几率让敌方全体无法行动一回合
ギロギロ	
いあつ	
プレッシャー	
オロオロ	战斗中自身有一定几率无法行动一回合
ヘロヘロ	
强者のよゆう	

运气系

名称	效果
HP ギャンブル	战斗开始时 HP 在 ±50% 间随机变化
MP ギャンブル	战斗开始时 MP 在 ±50% 间随机变化
攻击力ギャンブル	战斗开始时攻击力在 ±50% 间随机变化
守备力ギャンブル	战斗开始时防御力在 ±50% 间随机变化
すばやさギャンブル	战斗开始时敏捷在 ±50% 间随机变化
かしこさギャンブル	战斗开始时智力在 ±50% 间随机变化
HP バブル	战斗中最大 HP 变为 1.5 倍，但攻击和防御力变为 1
MP バブル	战斗中最大 MP 变为 2 倍，但攻击和防御力变为 1



怪物配合

在飞船的“怪物寄存所”中与右侧的使者对话选择“配合”可以进行怪物配合，前提是配合的双方必须为异性，且等级都超过 LV10。配合后根据怪物所占的格数可继承 3 ～ 5 个不等的技能系别，但没有分配的技能点会被直接清空，所以建议玩家尽量将怪物同伴练到 LV11 且分配完所有的技能点再配合是最经济实惠的做法。以下会按照游戏中怪物图鉴的编号为大家列出全部 311 种怪物的配合数据，其中需要特定怪物配合才会出现的怪物会使用红色进行标识，其他则可以通过查看“种族配合表”衍生出更多的配合方法，表中列出的并非惟一结果。





宝箱的秘密 本作的宝箱和《DQ9》类似，除了红色宝箱只能开启一次外，蓝色宝箱只要离开迷宫再进入相同的区域便可反复开启，其中增加商店贩卖物品的零件也需要这个方法才能收集到足够的数量。

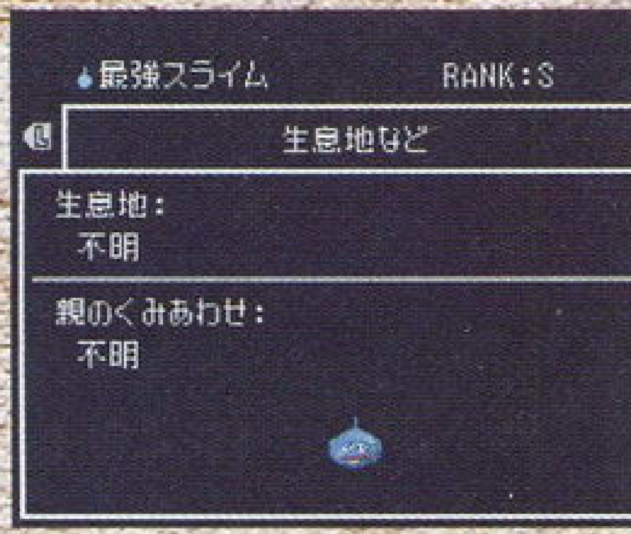
实用技术 攻略透解

种族配合表

スライム系＝史莱姆系　ドラゴン系＝龙系
しぜん系＝自然系　まじゅう系＝魔兽系
ぶっしつ系＝物质系　あくま系＝恶魔系
ゾンビ系＝僵尸系







	スライム系	ドラゴン系	しぜん系	まじゅう系	ぶっしつ系	あくま系	ゾンビ系
スライム系	–	ぶっしつ系	ドラゴン系	ゾンビ系	あくま系	ゾンビ系	まじゅう系
ドラゴン系	ぶっしつ系	–	まじゅう系	ぶっしつ系	あくま系	ゾンビ系	スライム系
しぜん系	ドラゴン系	まじゅう系	–	ドラゴン系	まじゅう系	スライム系	あくま系
まじゅう系	ゾンビ系	ぶっしつ系	ドラゴン系	–	しぜん系	ドラゴン系	ぶっしつ系
ぶっしつ系	あくま系	あくま系	まじゅう系	しぜん系	–	しぜん系	スライム系
あくま系	ゾンビ系	ゾンビ系	スライム系	ドラゴン系	しぜん系	–	しぜん系
ゾンビ系	まじゅう系	スライム系	あくま系	ぶっしつ系	スライム系	しぜん系	–

编号	名称	等级	种族	体型	劝诱	配合范例	技能	特性
001	スライム	F	スライム系	1	○	–	スラフォース／守备力アップ	会心出やすい／メラブレイク
002	コドラ	F	ドラゴン系	1	○	スライム × カバシラー	ぼうぎょ／攻击力アップ	炎ブレスブレイク
003	カバシラー	F	しぜん系	1	○	–	バギ＆デイン／すばやさアップ／メラガード	みかわしアップ／れんぞく
004	ももんじゃ	F	まじゅう系	1	○	コドラ × カバシラー	けもの道／攻击力アップ	れんぞく
005	わらいぶくろ	F	ぶっしつ系	1	○	コドラ × ホイミスライム	ホラー	ねむりブレイク
006	ドラキー	F	あくま系	1	○	カバシラー× ゴースト	ブラックファイター／すばやさアップ	みかわしアップ／バギブレイク
007	ゴースト	F	ゾンビ系	1	○	コドラ × ドラキー	アンデッド／かしこさアップ	みかわしアップ／マホトーンブレイク
008	タマゴロン	F	スライム系	1	–	スライム × コドラ	ヒャド＆ギラ	息ふうじブレイク
009	リザードキッズ	F	ドラゴン系	1	○	スライム × コドラ	ブルーファイター／攻击力アップ	–
010	くしざしツインズ	F	しぜん系	1	–	コドラ × カバシラー	ジャミング／攻击力アップ	おうえん／斩击ふうじブレイク
011	いたずらもぐら	F	まじゅう系	1	○	ももんじゃ × くしざしツインズ	レンジャー／攻击力アップ	テンションアップ／アイテム％アップ
012	どろにんぎょう	F	ぶっしつ系	1	○	いたずらもぐら × きりかぶおばけ	ダンサー	踊りふうじブレイク
013	リップス	F	あくま系	1	○	コドラ × ドラキー	さいみん／かしこさアップ／マインドガード	こんらんブレイク
014	きりかぶおばけ	F	ゾンビ系	1	○	ゴースト × リップス	エコロジー／守备力アップ	–
015	リーファ	F	スライム系	1	–	スライム × いたずらもぐ	バギ＆ギラ	回复のコツ／ザキブレイク
016	いばらドラゴン	F	ドラゴン系	1	–	コドラ × きりかぶおばけ	どくが	みかわしアップ／どくブレイク
017	はさみくわがた	F	しぜん系	1	○	エビラ × おおさそり	むしのしらせ／守备力アップ／メラガード	テンションアップ／マヒブレイク
018	キャタピラー	F	しぜん系	1	–	いたずらもぐら × カバシラー	イオ＆ドルマ	ひん死で会心
019	ブークブック	F	まじゅう系	1	○	ももんじゃ × はさみくわがた	ダンサー／攻击力アップ	スカウト％アップ
020	おばけキャンドル	F	ぶっしつ系	1	○	きりかぶおばけ × おおきづち	レッドファイター	メラ系のコツ
021	おおめだま	F	あくま系	1	–	ヘルホーネット × きりかぶおばけ	ふういん	ひん死で会心／マホトーンブレイク
022	おばけきのこ	F	ゾンビ系	1	○	コドラ × きりかぶおばけ	アンデッド／かしこさアップ／ヒャドガード	どくブレイク
023	バブルスライム	F	スライム系	1	–	スライム × おばけきのこ	スラフォース	どくどくボディ／どくブレイク
024	アルゴリザード	F	ドラゴン系	1	○	ブークブック × キメラ	どくが	にげあし
025	ヘルホーネット	F	しぜん系	1	○	カバシラー× おばけきのこ	ふういんの技／すばやさアップ	みかわしアップ／マヒ攻击
026	おおきづち	F	まじゅう系	1	○	ももんじゃ × ヘルホーネット	ハンター	テンションアップ／おうえん
027	ブリザード	F	ぶっしつ系	1	–	フレイム × シルバーデビル	ブルーファイター	ヒャド系のコツ／ヒャドブレイク
028	プチット族	F	あくま系	1	○	ヘルホーネット × ドラキー	メラ＆バギ	れんぞく／スカウト％アップ
029	マドハンド	F	ゾンビ系	1	○	ゴースト × プチット族	いしあたま／かしこさアップ	–
030	ホイミスライム	F	スライム系	1	○	スライム × マドハンド	HP 回复／すばやさアップ	回复のコツ／マホトラブレイク
031	マッドプラント	F	しぜん系	1	○	コドラ × ヘルホーネット	メラ＆ギラ	どく攻击／ギラ系のコツ
032	シャイニング	F	ぶっしつ系	1	○	おばけきのこ × おおきづち	メラ＆イオ	イオ系のコツ／イオブレイク
033	シーメーダ	F	あくま系	1	○	シャドー× ホイミスライム	みずげい	回复のコツ／踊りふうじブレイク
034	メラゴースト	F	ゾンビ系	1	–	ゴースト × ホイミスライム	メラ＆ギラ	メラ系のコツ／メラブレイク
035	スライムベス	E	スライム系	1	○	コドラ × ホイミスライム	メラ＆デイン	メラ系のコツ／マヌーサブレイク
036	デンデン龙	E	ドラゴン系	1	–	コドラ × ヘルホーネット	あらくれ	会心出やすい
037	ベビーパンサー	E	しぜん系	1	○	マッドプラント × ホイミスライム	けもの道／すばやさアップ	れんぞく／息ふうじブレイク
038	デッドペッカー	E	まじゅう系	1	○	おおきづち × ヘルホーネット	ギラ＆デイン／すばやさアップ／ヒャドガード	れんぞく／フールブレイク
039	ガオン	E	ぶっしつ系	1	○	スライムブレス × デンデン龙	えんかい	マヌーサブレイク
040	シャーマン	E	あくま系	1	○	スライムベス × ドラキー	インスパイア	カウンター／踊りふうじブレイク
041	ドロル	E	ゾンビ系	1	○	ゴースト × ベビーパンサー	ギラ＆ドルマ／守备力アップ	–
042	ドラゴスライム	E	スライム系	1	○	スライム × コドラ	スラフォース	みかわしアップ／ギラブレイク
043	スノードラゴン	E	ドラゴン系	2	–	コドラ × ドラゴスライム	吹雪	みかわしアップ／ヒャド系のコツ／メガボディ
044	キメラ	E	しぜん系	1	○	ヘルホーネット × ベビーパンサー	いじょう回复	れんぞく／踊りふうじブレイク
045	イエティ	E	まじゅう系	1	–	キメラ × いたずらもぐら	ヒャド＆デイン	れんぞく／吹雪ブレスブレイク
046	ばくだんいわ	E	ぶっしつ系	1	○	どろにんぎょう × キメラ	じごくせい	テンションアップ
047	じんめんガエル	E	あくま系	1	○	ドラキー× ばくだんいわ	HP 回复	–
048	ミイラおとこ	E	ゾンビ系	1	○	ゴースト × ドラキー	アンデッド	ねむり攻击
049	スライムファング	E	スライム系	1	○	スライム × ミイラおとこ	サムライ／すばやさアップ	テンションアップ
050	いっかく龙	E	ドラゴン系	1	○	ホークブリザード × キメラ	じごくせい	テンションアップ／マインドブレイク
051	あばれうしどり	E	しぜん系	1	–	キメラ × ヘルホーネット	あらくれ	カウンター／ねむりブレイク
052	コサックシープ	E	まじゅう系	1	–	デッドペッカー× スライムファング	ナイトメア	ねむり攻击／ねむりブレイク
053	フレイム	E	ぶっしつ系	1	○	どろにんぎょう × いっかく龙	レッドファイター／守备力アップ	メラ系のコツ／メラブレイク
054	くびかり族	E	あくま系	1	○	フレイム × エンゼルスライム	バーサーカー	メタルハンター
055	エビルドライブ	E	ゾンビ系	1	–	スカルゴン × あくま系	ふういんの技	カウンター／ダウンブレイク
056	スライムつむり	E	スライム系	1	○	スライム × スライムファング	ガード／守备力アップ	会心出やすい／メラブレイク
057	ドラゴンブッシュ	E	ドラゴン系	1	○	コドラ × スライムつむり	メラ＆バギ	みかわしアップ／ボミエブレイク
058	ボグフィッシュ	E	しぜん系	1	○	カバシラー× スライムつむり	ハンター／守备力アップ	ビリビリボディ／マインドブレイク
059	ホークブリザード	E	まじゅう系	1	○	ももんじゃ × ボグフィッシュ	コールドスリープ／すばやさアップ／マヒガード	みかわしアップ／せんせいりつアップ
060	リンリン	E	ぶっしつ系	1	–	デンデン龙 × フレイム	いしあたま	こんらん攻击／ベタンブレイク

编号	名称	等级	种族	体型	劝诱	配合范例	技能	特性
061	ドルイド	E	あくま系	1	—	ホークブリザード × ドラキー	イオ & バギ	回復のコツ / マホトラブレイク
062	ドロルメイジ	E	ゾンビ系	1	○	—	バギ & ドルマ	スカウト % アップ / マホトラブレイク
063	ぶちスライム	E	スライム系	1	○	スライム × ホークブリザード	バギ & ギラ	デインブレイク
064	ブリズニャン	E	しぜん系	1	○	ポグフィッシュ × スライムつむり	バギ & ヒャド	ヒャド系のコツ / ラブリー
065	アルミラージ	E	しぜん系	1	○	カバシラー× ブリズニャン	けもの道 / 守备力アップ	テンションアップ / デインブレイク
066	ワンダーフール	E	まじゅう系	1	—	ももんじゃ × アルミラージ	インスパイア	れんぞく
067	おどるほうせき	E	ぶっしつ系	1	○	フレイム × アルミラージ	ダウナー	オロオロ / ゴールド増
068	ベビーサタン	E	あくま系	1	○	くびかり族 × アルミラージ	メラ & イオ / かしこさアップ	イオ系のコツ / イオブレイク
069	スキッパー	E	ゾンビ系	1	—	ベビーサタン × ドロル	ジャミング	にげあし
070	スライムカルゴ	D	スライム系	1	○	スライムベス × アルミラージ	MP 回復	にげあし
071	ドラゴン	D	ドラゴン系	2	○	ホークブリザード × アルミラージ	ドラゴンスピリッツ	メガボディ / デインブレイク / 息ふうじブレイク
072	モーモン	D	まじゅう系	1	○	ホークブリザード × スライムカルゴ	メラ & デイン	ラブリー / 经验值增
073	ひとくい箱	D	ぶっしつ系	1	○	フレイム × ベビーサタン	ホラー	ひん死で会心 / アイテム % アップ
074	びっくりサタン	D	あくま系	1	○	スライムベス × ベビーサタン	ダンサース / すばやさアップ	わるぐち / ベタンブレイク
075	ダースウルフェン	D	ゾンビ系	1	—	ゴースト × びっくりサタン	ヒャド & ドルマ	テンションアップ
076	スノーム	D	スライム系	1	—	スライム × びっくりサタン	ヒャド & ギラ	ヒャド系のコツ / ヒャドブレイク
077	スカルゴン	D	ドラゴン系	1	○	ドラゴン × ゾンビ系	ヒャド & ドルマ	ヒャド系のコツ / ドルマ系のコツ
078	せみもぐら	D	しぜん系	1	—	ホークブリザード × アルミラージ	ダウナー	ボミエブレイク
079	よるのていおう	D	まじゅう系	1	○	ホークブリザード × びっくりサタン	ため息 / かしこさアップ	みかわしアップ / ねむりブレイク
080	シャドー	D	ぶっしつ系	1	○	どろにんぎょう × よるのていおう	死神 / 守备力アップ	ドルマ系のコツ / れんぞく
081	デザートデーモン	D	あくま系	1	—	シャドー× ベビーサタン	ガード	会心出やすい
082	ハエおとこ	D	ゾンビ系	1	—	シャドー× きりかぶおばけ	ふういん	みかわしアップ / フールブレイク
083	スライムナイト	D	スライム系	1	—	シャドー× スライム系	ホワイトファイター	カウンター / イオブレイク
084	ドラゴンバゲージ	D	ドラゴン系	1	—	コドラ × シャドー	火炎	经验值增
085	ぐんたいガニ	D	しぜん系	1	○	カバシラー× シャドー	ぼうぎょ	くじけぬ心
086	サーベルきつね	D	まじゅう系	1	—	ももんじゃ × ぐんたいガニ	レンジャー	こうどうはやい / ヘロヘロ
087	さつじんいかり	D	ぶっしつ系	1	—	リンリン × あくま系	いしあたま	ルカニブレイク
088	レッサーデーモン	D	あくま系	1	○	デザートデーモン × シャドー	ようじゅつ	ベタンブレイク
089	パラサキス	D	ゾンビ系	1	—	ゴースト × レッサーデーモン	VS ドラゴン	れんぞく / ドルマブレイク
090	メタルスライム	D	スライム系	1	○	—	スラフォース	メタルボディ / オロオロ
091	ストーンスライム	D	スライム系	1	○	スライムカルゴ × レッサーデーモン	イオ & ギラ / 守备力アップ / ルカニガード	ギャンブルボディ
092	フーセンドラゴン	D	ドラゴン系	1	○	コドラ × ストーンスライム	火炎 / 攻击力アップ	こうどうおそい / メラブレイク
093	おおさそり	D	しぜん系	1	○	ぐんたいガニ × しぜん系	むしのしらせ / 守备力アップ	会心出やすい / マヒ攻击
094	オーク	D	まじゅう系	1	—	ももんじゃ × おおさそり	しんそく	回復のコツ
095	ゴールドマン	D	ぶっしつ系	1	—	ゴーレム × ゴールデンゴーレム	ばくひょうの剣技	テンションアップ / ボミエブレイク
096	ビックアイ	D	あくま系	1	—	ゴールドマン × ストーンスライム	さいみん	れんぞく / ウトウト
097	がいこつ	D	ゾンビ系	1	○	ゴースト × おおさそり	ダウナー	体技ふうじブレイク
098	エンゼルスライム	D	スライム系	1	○	スライム × がいこつ	HP 回復 / かしこさアップ	みかわしアップ / 回復のコツ
099	ギャオース	D	ドラゴン系	1	○	スライムタワー× おおさそり	ドラゴンスピリッツ	みかわしりつアップ
100	おおうつぼ	D	しぜん系	1	○	ゴールドマン × しぜん系	さいみん	どく攻击 / ダウンブレイク
101	とらおとこ	D	まじゅう系	1	—	ももんじゃ × おおうつぼ	イエローファイター	会心出やすい / れんぞく
102	メタッピー	D	ぶっしつ系	1	○	どろにんぎょう × おおうつぼ	フェザーウインド / 守备力アップ	みかわしアップ / 经验值增
103	シルバーデビル	D	あくま系	1	○	ドラキー× メタッピー	ようじゅつ / かしこさアップ	マホトーンブレイク
104	ぼうれいけんし	D	ゾンビ系	1	○	ゴースト × シルバーデビル	グリーンファイター	みかわしアップ / ギガキラー
105	もりもりスライム	D	スライム系	1	○	エンゼルスライム × フレイム	バギ & デイン	テンションアップ / ひん死で会心
106	ダースドラゴン	D	ドラゴン系	2	○	ドラゴン × ダンビラムーチョ	ふういん	自动 MP 回复 / メガボディ / こんらんブレイク
107	プチアーノン	D	しぜん系	1	○	おおうつぼ × エンゼルスライ	みずげい / 守备力アップ	ラブリー
108	ブラウニー	D	まじゅう系	1	—	おおきづち × ベビーパンサー	バウンティハンター	テンションアップ / スカウト % アップ
109	ひょうが魔人	D	ぶっしつ系	1	○	メタッピー× ももんじゃ	バギ & ヒャド	ヒャド系のコツ / ヒャドブレイク
110	あくましんかん	D	あくま系	1	—	シルバーデビル × メタッピー	イオ & バギ	バギ系のコツ
111	メタルライダー	D	スライム系	1	—	もりもりスライム × ぼうれいけんし	びゃくやの剣技	カウンター / マヒブレイク
112	もりもりベス	D	スライム系	1	—	もりもりスライム × スライムベス	メラ & ドルマ	メラ系のコツ / ひん死で会心
113	タイラントワーム	D	しぜん系	3	○	—	タイラントワーム	どくどくボディ / ビリビリボディ / ギガボディ / ウトウト
114	强スライム	C	スライム系	1	—	スライム × スライム	スラフォース	会心出やすい / AI 1 ~ 2 回行动
115	强キメラ	C	しぜん系	1	—	キメラ × キメラ	いじょう回复	れんぞく / ギガキラー
116	强おどるほうせき	C	ぶっしつ系	1	—	おどるほうせき × おどるほうせき	ダウナー	くじけぬ心 / ゴールド増
117	强プチット族	C	あくま系	1	—	プチット族 × プチット族	メラ & バギ	こうどうはやい / れんぞく / オロオロ
118	バトルレックス	C	ドラゴン系	1	○	あくましんかん × リザードキッズ	ドラゴンスピリッツ	れんぞく / ギガキラー
119	ヘルコンドル	C	しぜん系	1	○	レッサーデーモン × まじゅう系	全体回复 / すばやさアップ	みかわしアップ / マヌーサブレイク
120	リリパット	C	まじゅう系	1	○	スライムベス × ブラウニー	アッパー	どくブレイク
121	パペットこぞう	C	ぶっしつ系	1	○	どろにんぎょう × リリパット	バラエティ	—
122	エビルアングラー	C	あくま系	1	○	ヘルコンドル × びっくりサタン	ギラ & ドル / 攻击力アップ	ギラ系のコツ / マヒブレイク
123	スカルサーペント	C	ゾンビ系	1	○	ガーゴイル × エンゼルスライム	アッパー	—
124	スライムブレス	C	スライム系	1	○	エンゼルスライム × エビルアングラー	ドラゴンスピリッツ / すばやさアップ	みかわしアップ / ルカニブレイク
125	タツノコナイト	C	ドラゴン系	1	—	スカルサーペント × コドラ	サムライ	アンチみかわしアップ / 斩击ふうじブレイク
■ 126	キラーパンサー	C	しぜん系	1	○	ベビーパンサー× ベビーパンサー× ベビーパンサー× ベビーパンサー	しんそく	こうどうはやい / れんぞく / 强者のよゆう
127	ガーゴイル	C	まじゅう系	1	○	レッサーデーモン × ヘルコンドル	フェザーウインド	みかわしアップ
128	わかめおうじ	C	ぶっしつ系	1	○	どろにんぎょう × ガーゴイル	バラエティ / かしこさアップ	おうえん
■ 129	おおドラキー	C	あくま系	1	○	ドラキー× ドラキー× ドラキー× ドラキー	イオ & ヒャド	みかわしアップ / バギブレイク
130	くさった死体	C	ゾンビ系	1	○	スカルサーペント × エビルアングラー	ため息	どくどくボディ
131	スライムタワー	C	スライム系	1	○	スライムブレス × スカルサーペント	イオ & デイン	れんぞく / 经验值增
132	海龙	C	ドラゴン系	1	—	おおうつぼ × ギャオース	吹雪	みかわしアップ / 吹雪ブレスブレイク
133	じんめんじゅ	C	しぜん系	2	—	カバシラー× くさった死体	エコロジー	自动 HP 回复 / れんぞく / メガボディ
134	マーマン	C	まじゅう系	1	○	リリパット × バトルレックス	みずげい	体技ふうじブレイク
135	エビルポット	C	ぶっしつ系	1	○	わかめおうじ × タツニコナイト	バギ & デイン	れんぞく / おうえん
136	オクトセントリー	C	あくま系	1	○	ドラキー× マーマン	ふうらいの剣技	せんせいりつアップ
137	さまようよろい	C	ゾンビ系	1	○	ゴースト × オクトセントリー	VS ドラゴン	テンションアップ / ベタンブレイク

特殊配合 细心的玩家一定在配合列表中发现了类似“最强 XX”的特殊怪物，要配合出它们（以史莱姆举例）需要先将两个最普通的“スライム”分别练到 LV20 以上，然后配合出“强スライム”，最后再将两个“强スライム”分别练到 LV50 以上再配合就大功告成了。

编号	名称	等级	种族	体型	劝诱	配合范例	技能	特性
138	キングスライム	C	スライム系	1	○	もりもりスライム × もりもりスライム	ゆうき	会心出やすい / くじけぬ心
139	バルンバ	C	ドラゴン系	1	○	スライムタワー× とつげきうお	ダイナマイト	せんせいりつアップ / イオブレイク
140	グランドシャーク	C	しぜん系	1	○	カバシラー× さまようよろい	VS メタル	れんぞく / わるぐち
141	かくとうパンサー	C	まじゅう系	1	○	マーマン × くさった死体	しんそく	せんせいりつアップ / れんぞく
142	メタルハンター	C	ぶっしつ系	1	○	メタルライダー× キラーアーマー	VS メタル	メタルハンター/AI1 ~ 2 回行动
143	カンダタコぶん	C	あくま系	1	○	–	レンジャー	ねんぞく / オロオロ
144	あくまのめだま	C	ゾンビ系	1	○	さまようよろい × マーマ	VS 咒文	れんぞく / ドルマブレイク
145	ベホマスライム	C	スライム系	1	○	スライム × メタルハンター	HP 回复 / かしこさアップ	回复のコツ / マホトラブレイク
146	メタルドラゴン	C	ドラゴン系	1	○	ダースドラゴン × メタルハンター	アサシン	ギャンブルボディ / 斩击ふうじブレイク
147	とつげきうお	C	しぜん系	1	○	カバシラー× ベホマスライム	イオ&ギラ / すばやさアップ	こうどうはやい / ヘロヘロ / マインドブレイク
■ 148	サイコロン	C	まじゅう系	1	–	おおめだま × おおめだま × おおめだま × おおめだま	グリーンファイター	バギ系のコツ / 光のはどう
149	ゴーレム	C	ぶっしつ系	1	○	ベホマスライム × メタッピー	いしあたま	テンションアップ / ダウンブレイク
150	ひとくいサーベル	C	あくま系	1	–	オクトセントリー× マーマン	えんかい	みかわしアップ / アンチみかわしアップ
151	スライムボーグ	C	スライム系	1	○	ベホマスライム × あくまのめだま	ジャミング	ビリビリボディ / アイテム%アップ
152	はぐれメタル	C	スライム系	1	○	メタルスライム × メタルスライム	ダイナマイト	メタルボディ / にげあし
153	エビラ	C	しぜん系	1	○	スライムタワー× とつげきうお	MP 回复	れんぞく
154	ダンビラムーチョ	C	まじゅう系	1	○	ベホマスライム × まじゅう系	バーサーカー	体技ふうじブレイク / 斩击ふうじブレイク
155	サイレス	C	あくま系	1	○	エビラ × ドラキー	VS 咒文	マヌーサブレイク
156	ウイングタイガー	C	まじゅう系	3	○	–	ウイングタイガー/ 攻击力アップ	ギガボディ / いあつ / バギブレイク
157	强ドラゴン	B	ドラゴン系	2	–	ドラゴン × ドラゴン	ドラゴンスピリッツ	メガボディ /AI1 ~ 2 回行动 / デインブレイク
158	强モーモン	B	まじゅう系	1	–	モーモン × モーモン	メラ&デイン	こうどうはやい / ラブリー/ オロオロ
159	强がいこつ	B	ゾンビ系	1	–	がいこつ × がいこつ	ダウナー	カウンター/ わるぐち
160	まどうスライム	B	スライム系	1	–	エビラ × スライム系	ギラ&デイン	れんぞく / ギラ系のコツ / ギラブレイク
■ 161	アルゴングレート	B	ドラゴン系	1	–	アルゴリザード × アルゴリザード × アルゴリザード × アルゴリザード	ブレス / 斩击ガード	ひん死で会心
162	ヘルダイバー	B	ドラゴン系	1	–	まどうスライム × バトルレックス	ヒャド&デイン	みかわしアップ / こんらんブレイク
163	かぶとこぞう	B	しぜん系	1	○	エビラ × スライムボーグ	むしのしらせ	テンションアップ / 体技ふうじブレイク
164	ひくいどり	B	まじゅう系	1	○	エビラ × ダンビラムーチョ	ギラ&デイン	みかわしアップ / 炎ブレスブレイク
165	ようがん魔人	B	ぶっしつ系	1	○	ゴーレム × ひくいどり	ガード	メラ系のコツ / メラブレイク
166	キラーアーマー	B	あくま系	1	○	エビラ × サイレス	コールドスリープ	せんせいりつアップ / どく攻击
167	ソードファントム	B	ゾンビ系	1	○	しりょうのきし × しりょうのきし	バギ&ドルマ	みかわしアッップ / こんらん攻击
168	しりょうのきし	B	ゾンビ系	1	○	ゴースト × エビラ	HP 回复	マヒ攻击
169	ダークスライム	B	スライム系	1	○	まどうスライム × ヘルコンドル	じごく	ドルマ系のコツ / わるぐち
170	ドラゴンソルジャー	B	ドラゴン系	1	○	コドラ × ダークスライム	レンジャー	会心出やすい / れんぞく
171	デスファレーナ	B	しぜん系	1	–	なぞのしんかん × しりょうのきし	どくが	ビリビリボディ / れんぞく
172	バードファイター	B	まじゅう系	1	–	ももんじゃ × ダークスライム	フェザーウインド	アンチみかわしアップ
173	ボル	B	ぶっしつ系	1	–	どろにんぎょう × ダークスライム	ぼうぎょ	–
174	なぞのしんかん	B	あくま系	1	–	あくましんかん × パペットこぞう	バギ&ドルマ	ドルマ系のコツ / ドルマブレイク
175	ボーンナイト	B	ゾンビ系	1	○	エビルドライブ × スカルサーペント	アサシン	カウンター/ こんらんブレイク
176	エビルスピリッツ	B	ゾンビ系	1	○	なぞのしんかん × しりょうのきし	アンデッド	れんぞく / こんらん攻击
177	ワンダーエッグ	B	スライム系	1	–	エビラ × ダークスライム	エコロジー	カウンター/ ギラブレイク
178	スカイドラゴン	B	ドラゴン系	2	○	アルゴングレート × ボル	ブレス	みかわしアップ / メガボディ /AI1 ~ 2 回行动
179	コングヘッド	B	しぜん系	1	○	エビラ × ボーンナイト	ハンター	会心出やすい / いあつ
180	ピンクモーモン	B	まじゅう系	1	○	マーマン × ボーンナイト	バギ&ヒャド	ラブリー/ 经验值增 / ハックブレイク
181	ミミック	B	ぶっしつ系	1	○	ゴーレム × ボーンナイト	ナイトメア	会心出やすい / スカウト%アップS
182	アークデーモン	B	あくま系	1	○	なぞのしんかん × しりょうのきし	メラ&イオ	イオ系のコツ / イオブレイク
183	ゆうれい船长	B	ゾンビ系	1	–	ゴースト × スカイドラゴン	じごく	ひん死で会心 / ダウンブレイク
184	ダークナイト	B	スライム系	1	○	スライム × スカイドラゴン	ブラックファイター	テンションアップ / ドルマ系のコツ
185	シャークマジュ	B	ドラゴン系	1	–	バトルレックス × ダークナイト	ブレス	みかわしアップ / 自动 MP 回复
■ 186	リザードファッツ	B	ドラゴン系	1	○	アルゴングレート × リザードキッズ × リザードキッズ × リザードキッズ	コールドスリープ	ひん死で会心
187	おおがらす	B	しぜん系	1	–	カバシラー× リザードファッツ	フェザーウインド	みかわしアップ / わるぐち
188	キラーピッケル	B	まじゅう系	1	○	–	こうじちゅう	ゴールド增 / アイテム%アップ
189	ボストロール	B	あくま系	2	○	ギガンテス × バッファロン	VS ドラゴン	メガボディ / れんぞく / プレッシャー
190	ジャミラス	B	あくま系	1	–	サイレス × バズズ	メラ&バギ	AI1 ~ 2 回行动
191	ナイトリッチ	B	ゾンビ系	1	○	ゴースト × ボストロール	ふうえんの剣技	せんせいりつアップ / ギガキラー
192	ルーファ	B	スライム系	1	○	–	イオ&ヒャド	经验值增 / ハックブレイク
193	スライムベホマズン	B	スライム系	1	–	キングスライム × キングスライム	全体回复	回复のコツ / くじけぬ心
194	ギガントヒルズ	B	ドラゴン系	1	○	リザードファッツ × スカイドラゴン	イエローファイター	プレッシャー
195	ブオーン	B	まじゅう系	3	○	–	ブオーン / かしこさアップ	こうどうおそい / ギガボディ / れんぞく / いあつ
196	ワニバーン	A	しぜん系	1	○	エビラ × ギガントヒルズ	けもの道	みかわしアップ / ドルマブレイク
197	ギガンテス	A	まじゅう系	2	○	おおきづち × ダークナイト	VS メタル	こうどうおそい / メガボディ / ボミエブレイク
198	うごくせきぞう	A	ぶっしつ系	1	○	どろにんぎょう × ギガンテス	てっぺき	会心出やすい / ルカニブレイク
199	魔王の使い	A	あくま系	1	○	ドラキー× うごくせきぞう	ヒャド&ドルマ	AI2 回行动 / れんぞく
200	フラワーゾンビ	A	ゾンビ系	1	–	ボーンナイト × ギガンテス	バラエティ	おうえん
201	バブルキング	A	スライム系	1	○	ダークスライム × ギガンテス	ため息	どくどくボディ
202	グレイトドラゴン	A	ドラゴン系	1	○	コドラ × うごくせきぞう	吹雪	メラ系のコツ / 炎ブレスブレイク
203	ローズダンス	A	しぜん系	1	○	ローズバトラー× マリンデュエル	ローズダンス	回复のコツ / メガボディ / れんぞく
204	バッファロン	A	まじゅう系	1	–	ももんじゃ × うごくせきぞう	バーサーカー	テンションアップ / 息ふうじブレイク
205	キラーマシン	A	ぶっしつ系	1	○	メタルハンター× ソードファントム	アサシン	AI2 回行动 / マインドブレイク
206	デュラン	A	あくま系	1	–	バズズ × ダークスライム	死神	れんぞく / いあつ
207	デスソシスト	A	ゾンビ系	2	○	ワイトキング × マリンデュエル	デスソシスト	メガボディ / ギラ系のコツ / ギラブレイク
■ 208	ゴールデンゴーレム	A	ぶっしつ系	1	–	ひょうがまじん × ようがんまじん × ゴーレム × ゴールドマン	神圣	ゴールド增 / 全ガードブレイク
209	プチットガールズ	A	あくま系	1	○	プチット族 × ローズダンス	全体回复	テンションアップ / れんぞく / てんしのきまぐれ
210	ナイトキング	A	ゾンビ系	1	○	ゴースト × フラワーゾンビ	ギラ&ドルマ	メタルハンター/ アンチみかわしアップ
■ 211	メタルカイザー	A	スライム系	2	○	はぐれメタル × メタルライダー× メタルスライム × メタルスライム	イオ&ドルマ	メタルボディ / こうどうはやい / メガボディ / ヘロヘロ

编号	名称	等级	种族	体型	劝诱	配合范例	技能	特性
212	アサシンブロス	A	ドラゴン系	2	○	オーシャンクロー× マリンデュエル	アサシンブロス	AI2 回行动 / メガボディ / れんぞく / どく攻击
213	オーシャンクロー	A	しぜん系	1	–	ワニバーン × かくとうパンサー	ふうえんの剑技	こうどうはやい / れんぞく / 强者のよゆう
214	モヒカント	A	まじゅう系	1	○	バッファロン × スライムファング	ホワイトファイター	会心出やすい
215	ブル	A	ぶっしつ系	1	–	ボル × しぜん系	アッパー	–
216	グラコス	A	あくま系	1	–	ベリアル × オクトセントリー	ヒャド & デイン	バギ系のコツ / ヒャド系のコツ
217	なげきのぼうれい	A	ゾンビ系	1	–	ナイトリッチ × フラワーゾンビ	たたり	マヒブレイク
218	じごくのマドンナ	A	あくま系	2	○	キラーマシン 2× マリンデュエル	じごくのマドンナ	メガボディ / れんぞく / マヒ攻击 / わるぐち
219	スライダーヒーロー	A	スライム系	1	○	–	ゆうき	こうどうはやい / ギガキラー / くじけぬ心 / 强者のよゆう
220	ガルーダ	A	しぜん系	1	–	ヘルコンドル × ワニバーン	メラ & デイン	みかわしアップ / ルカニブレイク
221	アンクルホーン	A	まじゅう系	1	○	バッファロン × ブークブック	ヒャド & ギラ	テンションアップ / ギラ系のコツ
222	バル	A	ぶっしつ系	1	–	ボル × ぶっしつ系	MP 回复	–
223	ゲモン	A	あくま系	2	○	ジャミラス × ベリアル	メラ & ドルマ	アンチみかわしアップ / メガボディ / ギロギロ
224	ピサロナイト	A	ゾンビ系	1	–	キラーアーマー× オーシャンクロー	ふういんの技	カウンター/AI1 ~ 2 回行动
225	メカバーン	A	ドラゴン系	1	–	メタルドラゴン × グレイトドラゴン	てっぺき	会心出やすい / ビリビリボディ
226	ローズバトラー	A	しぜん系	2	○	キングレオ × パラサキス	あんこく	メガボディ / れんぞく / フールブレイク
227	キングレオ	A	まじゅう系	2	○	モヒカント × バッファロン	イオ & ギラ	メガボディ / れんぞく / ヒャドブレイク
228	ベル	A	ぶっしつ系	1	–	ボル × まじゅう系	HP 回复	回复のコツ
229	ベリアル	A	あくま系	1	–	アークデーモン × デザートデーモン	イオ & ドルマ	イオ系のコツ /AI1 ~ 2 回行动
230	死神きぞく	A	ゾンビ系	1	–	ボーンナイト × ダークナイト	ようじゅつ	カウンター/ わるぐち
231	マリンデュエル	A	まじゅう系	2	○	グラコス × アサシンブロス	マリンデュエル	バギ系のコツ / メガボディ / ザキブレイク
232	バズズ	A	あくま系	1	○	シルバーデビル × ギガンテス	ダイナマイト	バギ系のコツ / バギブレイク
233	スカルスパイダー	A	ゾンビ系	2	○	ローズバトラー× タイラントワーム	あんこく	メガボディ / ギロギロ / バギブレイク
234	ゆうしゃスラリンガル	A	スライム系	3	○	–	ゆうしゃのふえ	AI2 回行动 / こうどうおそい / ギガボディ / ギガキラー
235	ヘルクラウド	A	ぶっしつ系	3	○	–	ベルクラウド	AI2 回行动 / こうどうおそい / ギガボディ / ギャンブルボディ
236	レティス	A	しぜん系	3	○	–	レティス	ギガボディ / れんぞく /AI1 ~ 2 回行动 / デインブレイク
■ 237	メタルキング	S	スライム系	1	–	はぐれメタル × はぐれメタル × はぐれメタル × はぐれメタル	イオ & ヒャド	メタルボディ / にげあし
238	ブラックドラゴン	S	ドラゴン系	1	–	グレイトドラゴン × 死神きぞく	VS 咒文	ドルマ系のコツ / ギロギロ
239	ヘラクレイザー	S	しぜん系	1	–	かぶとこぞう × メタルキング	バウンティハンター	テンションアップ
240	アトラス	S	まじゅう系	2	○	ギガンテス × アンクルホーン	ようじゅつ	メガボディ / 魔神攻击 /AI1 ~ 3 回行动
■ 241	トラップボックス	S	ぶっしつ系	1	–	ミミック × ミミック × ひとくい箱 × メタルカイザー	ホラー	会心出やすい / ギャンブルボディ
242	カンダタ	S	あくま系	1	○	–	バウンティハンター	テンションアップ / いあつ
243	デュラハーン	S	ゾンビ系	1	–	死神きぞく × ぼうれいけんし	サムライ	テンションアップ
244	スライムジェネラル	S	スライム系	1	○	メタルカイザー× メタルカイザー	ばくひょうの剑技	カウンター/AI1 ~ 2 回行动
245	ギガントドラゴン	S	ドラゴン系	1	–	ギガントヒルズ × バズズ	あらくれ	会心出やすい / プレッシャー
246	大王イカ	S	しぜん系	2	–	ギガントヒルズ × アトラス	いじょう回复	メガボディ / れんぞく / ボミエブレイク
■ 247	ドン・モゲーラ	S	まじゅう系	1	–	いたずらもぐら × いたずらもぐら × おにこんぼう × おにこんぼう	インスパイア	カウンター/ ザキ攻击
■ 248	キラーマシン 2	S	ぶっしつ系	1	○	キラーマシン × キラーマシン × ゴールデンゴーレム × ゴールデンゴーレム	ふうらいの剑技	AI2 回行动 / れんぞく / マインドブレイク
249	おにこんぼう	S	まじゅう系	1	–	ボストロール × バズズ	じごぎせい	こうどうおそい / ギガキラー
250	ワイトキング	S	ゾンビ系	1	–	なげきのぼうれい × キングスライム	死神	どくどくボディ / 自动 MP 回复
251	死神スライダーク	S	1	○	–	死神	いあつ /AI1 ~ 2 回行动	
252	はくりゅうおう	S	ドラゴン系	2	–	メカバーン × ギガントドラゴン	ゆうき	テンションアップ / メガボディ / 炎ブレスブレイク
■ 253	スライムマデュラ	S	スライム系	2	–	もりもりベス × もりもりベス × スライムベホマズン × メタルキング	火炎	メタルボディ / こうどうおそい / メガボディ / れんぞく
254	りゅうおう	S	ドラゴン系	1	–	魔王の使い × グレイトドラゴン	あんこく	ギロギロ / マホトーンブレイク
■ 255	バベルボブル	S	ぶっしつ系	1	–	バル × ブル × ベル × ボル	てっぺき	イオ系のコツ
256	ムドー	S	あくま系	1	–	ブオーン × おにこんぼう	ナイトメア	ヒャド系のコツ / 吹雪ブレスブレイク / ねむりブレイク
257	バラモス	S	あくま系	1	–	ハーゴン × ゲモン	メラ & ギラ	メラ系のこつ / れんぞく / ギラ系のこつ /AI1 ~ 2 回行动
258	ハーゴン	S	あくま系	1	–	デュラン × スカルスパイダー	いじょう回复	自动 HP 回复 / れんぞく / マホトーンブレイク
259	シドー	S	あくま系	2	–	ハーゴン × オセアーノン	HP 回复	回复のコツ / メガボディ / れんぞく / ねむり攻击
260	キャプテンクロウ	S	ゾンビ系	1	–	事件获得	キャプテン・クロウ / 体技ガード	テンションアップ / おうえん
■ 261	グランスライム	S	スライム系	2	–	キングスライム × メタルキング × バブルキング × メタルカイザー	イオ & デイン	自动 MP 回复 / メガボディ / いてつくはどう
■ 262	スラキャンサー	S	スライム系	3	–	ゴールデンスライム × スライム × ぐんたいガニ × あんこくの魔神	スラキャンサー	AI2 回行动 / ギガボディ / れんぞく / くじけぬ心
■ 263	オセアーノン	S	しぜん系	3	○	プチアーノン × プチアーノン × 大王イカ × 大王イカ	オセアーノン / かしこさアップ	テンションアップ / ギガボディ / れんぞく / マヌーサブレイク
264	ドルマゲス	S	まじゅう系	1	–	はくりゅうおう × デスピサロ	ドルマゲス	テンションアップ / カウンター/ ドルマ系のコツ / れんぞく
265	あんこくの魔神	S	ぶっしつ系	3	–	バベルボブル × うごくせきぞう	あんこくの魔神	AI2 回行动 / こうどうおそい / ギガボディ / 魔神攻击
266	最强スライム	S	スライム系	1	–	强スライム × 强スライム	さばきのせんこう SP	会心出やすい / デイン系のコツ /AI1 ~ 2 回行动
267	最强ドラゴン	S	ドラゴン系	2	–	强ドラゴン × 强ドラゴン	グランドブレス SP	メガボディ /AI1 ~ 3 回行动 / デインブレイク / 息ふうじブレイク
268	最强キメラ	S	しぜん系	1	–	强キメラ × 强キメラ	回复 SP	みかわしアップ / ひん死で会心 / れんぞく / ギガキラー
269	最强モーモン	S	まじゅう系	1	–	强モーモン × 强モーモン	サポーター SP	こうどうはやい / オロオロ / おうえん / 光のはどう
270	最强おどるほうせき	S	ぶっしつ系	1	–	强おどるほうせき × 强おどるほうせき	げんじゅつ SP	つねにマホカンタ / くじけぬ心 / こんらんブレイク
271	最强ブチット族	S	あくま系	1	–	强ブチット族 × 强ブチット族	やみのばくえん SP	テンションアップ / れんぞく /AI1 ~ 2 回行动
272	最强がいこつ	S	ゾンビ系	1	–	强がいこつ × 强がいこつ	けんごう SP	カウンター/ くじけぬ心 / いてつくはどう / ダウンブレイク
■ 273	龙王	SS	ドラゴン系	2	–	りゅうおう × はくりゅうおう × ゴールデンスライム × キャプテン・クロウ	龙王	テンションアップ / 自动 HP 回复 / メガボディ
■ 274	レオパルド	SS	しぜん系	1	–	ドルマゲス × 神龙 × ワンダーフール × バラモス	レオパルド	みかわしアップ / こうどうはやい / ギガキラー/ 强者のよゆう
275	デスピサロ	SS	ぶっしつ系	2	–	ピサロナイト × あんこくの魔神	あんこく	ひん死で会心 / メガボディ / ザキブレイク
276	カンダタおやぶん	SS	あくま系	1	○	–	たたり	プレッシャー/AI1 ~ 2 回行动
277	魔王ミルドラース	SS	??? 系	2	–	バラモス × オセアーノン	ミルドラース	AI2 回行动 / メガボディ / はどう / ルカニブレイク

四体配合

配合列表中使用■标记的为“四体配合”的特殊怪物，要配合出它们需要先让排位 1、2 的怪物配合得到子代，再让排位 3、4 的怪物配合得到子代，最后再将这两个子代互相配合就可以了。

编号	名称	等级	种族	体型	劝诱	配合范例	技能	特性
■ 278	ゴールデンスライム	SS	スライム系	2	–	グランスライム × グランスライム × ゴールデンゴーレム × ゴールデンゴーレム	イオ＆デイン	メタルボディ / メガボディ / れんぞく
■ 279	やまたのおろち	SS	ドラゴン系	3	–	タイラントワーム × ウイングタイガー × ブオーン × レティス	やまたのおろち	ギガボディ / れんぞく /AI1 ~ 3 回行动 / 炎ブレスブレイク
280	かみさま	SS	しぜん系	1	○	–	神圣	てんしのきまぐれ / 光のはどう
281	わたぼう	SS	まじゅう系	1	○	–	エコロジー	おうえん / スカウト％アップ S
282	スーパーキラーマシン	SS	ぶっしつ系	2	–	キラーマシン 2× あんこくの魔神	びゃくやの剑技	AI2 回行动 / イオ系のコツ / メガボディ / マインドブレイク
■ 283	ガルマッゾ	SS	ゾンビ系	2	–	スライムマデュラ × 大魔王ラプソーン × 魔王オルゴ・デミーラ × キャプテン・クロウ	ガルマッゾ	どくどくボディ / メガボディ / れんぞく / こんらん攻击
284	大魔王ゾーマ	SS	??? 系	1	–	シドー× キャプテン・クロウ	ゾーマ	つねにマホカンタ /AI1 ~ 2 回行动
285	グレイナル		ドラゴン系	1	–	バルボロス × 龙神王	龙のひざけ	デイン系のコツ / メガボディ / てんしのきまぐれ
■ 286	トロデ	SS	しぜん系	1	–	ダークドレアム × 神龙 × ゴールデンスライム × スラキャンサー	えんかい	テンションアップ / カウンター/ にげあし / わるぐち
■ 287	サージタウス	SS	ぶっしつ系	3	–	スーパーキラーマシン × キラーマシン 2 × キラーマシン × トラップボックス	サージタウス	AI2 回行动 / こうどうはやい / ギガボディ / れんぞく
288	大魔王デスタムーア	SS	??? 系	2	–	魔王ミルドラース × エスターク	デスタムーア	自动 MP 回复 / メガボディ / れんぞく
289	バルボロス	SS	ドラゴン系	2	○	–	くろくかがやくやみ	メガボデイ / プレッシャー/ ベタンブレイク
290	魔王オルゴデミーラ	SS	??? 系	2	–	大魔王デスタムーア × はくりゅうおう	じごく	メガボディ / れんぞく / 炎ブレスブレイク / 吹雪ブレスブレイク
■ 291	神龙	SS	ドラゴン系	2	–	スノードラゴン × スカイドラゴン × はくりゅうおう × やまたのおろち	ブレス	デイン系のコツ / メガボディ /AI1 ~ 3 回行动
292	ダークドレアム	SS	ぶっしつ系	1	–	デュラン × ガルマッゾ	神圣	カウンター/ れんぞく / プレッシャー
293	魔王ラプソーン	SS	??? 系	1	–	ドルマゲス × 魔王ミルドラース	プチソーン	みかわしアップ / いてつくはどう
■ 294	海王神	SS	まじゅう系	3	–	シャークマジュ × グラコス × トロデ × 大魔王ラプソーン	海王神	テンションアップ /AI2 回行动 / 会心でやすい / ギガボディ
295	エスターク	SS	ぶっしつ系	3	–	デスピサロ × キングレオ	エスターク	ギガボディ / れんぞく /AI1 ~ 3 回行动 / いてつくはどう
296	大魔王ラプソーン	SS	??? 系	3	–	魔王ラプソーン × 大魔王ゾーマ	ラプソーン	ギガボディ / れんぞく /AI1 ~ 2 回行动 / ドルマブレイク
297	龙神王	SS	ドラゴン系	2	–	龙王 × 大魔王ラプソーン	龙神王	会心出やすい / 自动 HP 回复 / ひん死で会心 / メガボディ
298	神鸟レティス	SS	しぜん系	3	–	龙神王 × レティス	神鸟レティス	AI2 回行动 / ギガボディ / れんぞく / 吹雪ブレスブレイク
299	スペディオ	?	??? 系	1	–	神兽 × しぜん系 A 级以下	スペディオ	テンションアップ / デインブレイク
300	ガルハート	?	??? 系	1	–	神兽 × あくま系 A 级以下	ガルハート	テンションアップ / れんぞく
301	グラブゾン	?	??? 系	1	–	神兽 × ぶっしつ系 A 级以下	グラブゾン	テンションアップ / ギガキラー
302	ディアノーグ	?	??? 系	1	–	神兽 × まじゅう系 A 级以下	ディアノーグ	テンションアップ / おうえん
303	キングスペーディオ	?	??? 系	1	–	神兽 × しぜん系 S 级以上	キング	テンションアップ / れんぞく
304	クインガルハート	?	??? 系	1	–	神兽 × あくま系 S 级以上	クィーン	テンションアップ / こうどうはやい / 强者のよゆう
305	グラブゾンジャック	?	??? 系	1	–	神兽 × ぶっしつ系 S 级以上	ジャック	テンションアップ / れんぞく
306	ディアノーグエース	?	??? 系	1	–	神兽 × まじゅう系 S 级以上	エース	テンションアップ / れんぞく
307	デモンスペーディオ	?	??? 系	1	–	キングスペーディオ × レオパルド	たたり	ドルマ系のコツ / れんぞく
308	JOKER	?	??? 系	1	–	キングスペーディオ × 神鸟レティス	JOKER	れんぞく / つねにアタックカンタ / 光のはどう
■ 309	マスタードラゴン	SS	ドラゴン系	3	–	ダークドレアム × 神龙 × りゅうおう × 海王神	マスタードラゴン	ひん死で会心 / ギガボディ / れんぞく /AI1 ~ 3 回行动
■ 310	斗神レオソード	?	??? 系	3	–	JOKER× やまたのおろち × キングレオ × ドン・モゲーラ	斗神レオソード	ギガボディ / れんぞく /AI1 ~ 2 回行动 / ドブレイク
311	オムド・ロレス	?	??? 系	3	–	斗神レオソード × マスタードラゴン	オムド・ロレス	ギガボディ / つねにマホカンタ / ヤンブルボディ /AI1 ~ 3 回行动

迈向冠军之路

为了方便玩家收集游戏中的怪物同伴，以下的主线流程中会配以详细的迷宫地图，并分区域对不同天气情况下出现的怪物进行说明。由于篇幅限制，地图中会使用不同颜色的点来表示晴天时可获得道具的地点：绿色为药草系道具；橙色为矿石系道具；蓝色为蓝色宝箱；红色为红色宝箱。洞穴的出入口已使用对应的编号进行表示；X 为在晴天或雨天时才能通过的地点。

序章

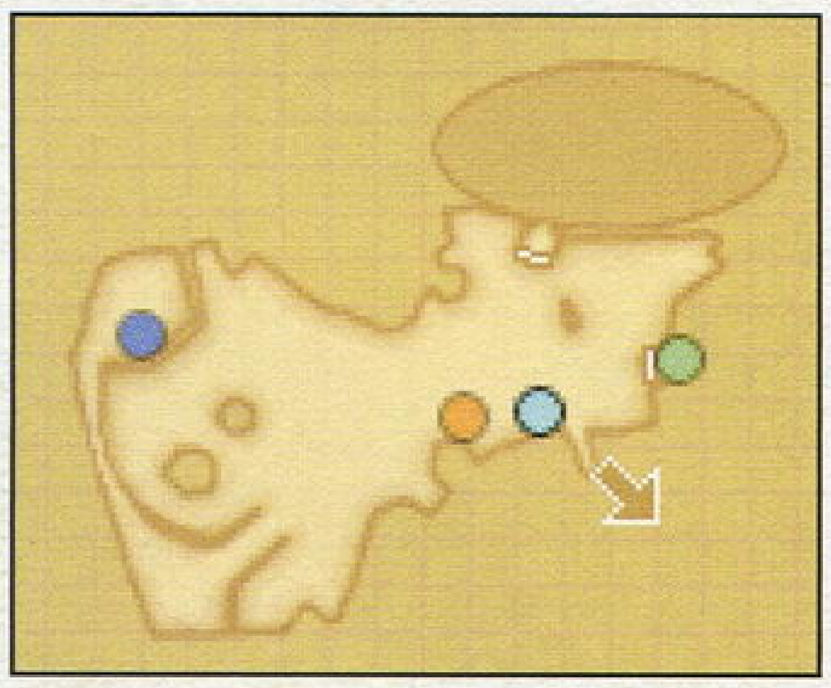
为了参加一年一度的“战斗 GP”(Battle GP)，没有盘缠的主角悄悄地躲进一个杂物箱中，混进入了一艘开往比赛目的地的飞船。进入平稳飞行状态后，按 A 键从箱子里出来发现仓库里四下无人，但就在主角准备从往上的楼梯离开时，逐渐逼近的脚步声引起了他的注意，此时立即返回调查之前躲藏的杂物箱，选择“はい”静观其变。不过这次想蒙混过关就没有那么容易了，主角很快便被船员奇斯特拉（キストーラ）的宠物夏洛特（シャルロット）所发现并带到了船长处，而正当大家对他这样鲁莽的行为感到既生气又好笑时，豪爽的船长赛温斯（セブンス）竟然答应主角和众人一起同行，但前提条件是他必须以见习船员的身分在飞船上处理杂务。

离开控制室与飞船中 5 名船员对话，并在 GJ 的带领下来到专门用于存放怪物的寄存所，接着返回船长处会听到一声巨响，立即出门了解外面的情况。出门后看到情绪不安的夏洛特，原来此时飞船正在经过雷云层，奇斯特拉希望主角尽快去动力室看看是不是什么地方出了故障。利用楼梯来到最下层与霍纲（ホーガン）对话得知飞船的引擎出现了故障，最后返回船长室汇报事态的严重性，一段过场动画后，主角一行人的飞船迫降在了一个无名的孤岛上。



飞行船

醒来后进入不远处的飞船，将所有房间都走一遍再离开会遇到霍纲，在了解了目前的形势后，他决定开始着手修理飞船，不过现在的当务之急还是先将失踪的船员找回来。第二天醒来后先去“怪物寄存所”调查控制面板获得一只初始怪物同伴（随机），接着在外面的空地抓一只史莱姆，再调查出口附近的石碑学会传送技能（ルーラ），返回大地图后出现新地点“密林”。



锁住的宝箱

飞船中有很多上锁的宝箱都写着船员的名字，随着剧情的推进将他们都找回来后即可打开对应的宝箱，里面会有不少特殊的奖励物品：

船员	宝箱物品
ホーガン	ひのきのつえ
ルボロー	ちいさなパーツ
GJ	エッチな本
キストーラ	きんだんのバイブル
ピスカ	はやぶさネイル
セブンス	しもふりにく




怪物分布					
名称	RANK	昼	夜	晴	雨
スライム	F	○	–	○	–

密林



跟随霍纲进入区域 B 会遇到一只巨型蚯蚓，之后在地图中移动时一旦听到背景音乐发生变化（主角头上会出现红色的！号），就说明它已经在朝玩家所在的地点靠近，一定要注意及时回避，否则就会触发强制战斗退回区域 B。来到区域 D 的泥潭会被一尊泥偶挡住去路，与其对话后在这里静静等待一段时间就会引来巨型蚯蚓，完美回避后调查场景中敌人掉落的道具得到“泥之心”（どろハート），将它交给泥偶后便可继续深入。在区域 E 两人果然找到了学者鲁博罗（ルボロー），不过忙于调查研究的他显然没有发现已经慢慢逼近的巨型蚯蚓，千钧一发之际霍纲挡在了怪物面前被直接吞了下去，而拯救霍纲的重任自然也就落到了主角的身上。

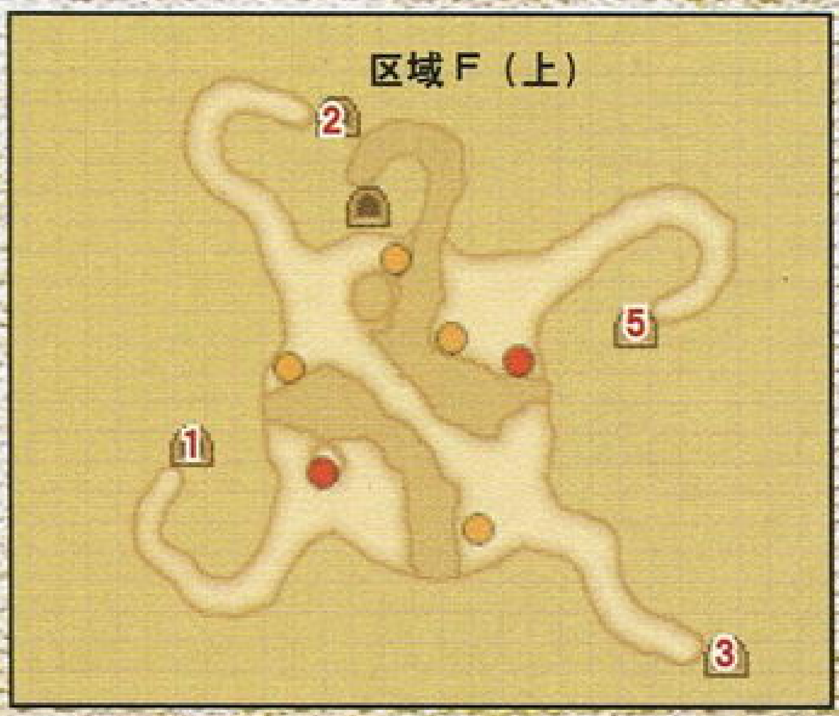
剧情后天色会变暗，从洞穴 2 来到区域 G 后，通过区域 H（河对岸只有雨天才能到达）沿路进入洞穴 3 找到正在睡觉的巨型蚯蚓。先调查下层的石碑学会新技能“いざないルーラ”，接着靠近蚯蚓的嘴边直接进入了它的身体，最后在最深处找到昏迷的霍纲后与出现的敌人进行 BOSS 战。胜利后主角捡到了一块掉落在自己身边的金属圆盘，虽然上面的图案完全让人摸不着头脑，但已经没有时间多想的众人只能立即撤回飞船商量接下来的行动。此时飞船中的存款机和商店都可正常使用了。

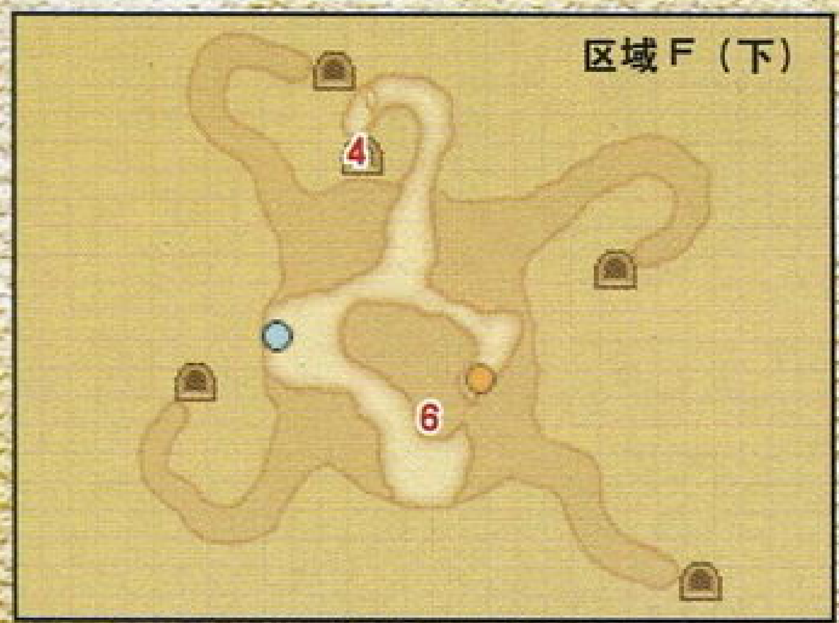
BOSS
パラサキス

第一个 BOSS 的实力不强，如果有同伴学会了火属性的魔法对付它会非常轻松，回复工作交给主角一个人来完成就可以了。









怪物分布

名称	RANK	昼	夜	晴	雨
区域 A					
スライム	F	○	−	○	−
きりかぶおばけ	F	○	−	○	−
ガオン	E	−	○	○	−
じんめんガエル	E	○	−	−	○
区域 B					
スライム	F	○	−	○	−
くびかり族	E	−	○	○	−
ベビーパンサー	E	○	○	○	−
キラーパンサー	C	○	−	○	−
区域 C					
スライム	F	○	−	○	−
きりかぶおばけ	F	○	−	○	−
ベビーパンサー	E	−	○	○	−
キラーパンサー	C	−	○	○	−
区域 D					
どろにんぎょう	F	○	−	○	−
マドハンド	F	○	−	○	−
区域 E					
おばけきのこ	F	○	−	−	○
シャーマン	E	○	−	○	−
区域 F					
リップス	F	○	−	○	−
カバシラー	F	−	○	○	−
ドラキー	F	○	−	○	−
区域 G					
マンドプラント	F	−	○	−	○
区域 H					
はさみくわがた	F	−	○	○	−
ヘルホーネット	F	−	○	○	−
区域 J					
おばけきのこ	F	○	−	−	○
ボストロール	B	−	○	○	−
区域 K					
リップス	F	○	−	○	−
マドハンド	F	○	−	○	−
区域 L					
おばけきのこ	F	○	−	−	○
ブチット族	F	○	−	−	○

平原

一到这里就会与巨型怪物遭遇，之后在地面移动时只要听到音乐变化就要注意随时转动视角来回避它的冲刺。进入洞穴 1 会看到船长幻影，跟着它来到回复石碑前，它会告诉主角这里就是“怪物竞技比赛的会场”便消失了。从洞穴的另一侧返回地面在区域 E 发现一只史莱姆挡在洞口，与其对话得到“史莱姆的信”（スライムのてがみ），接着将它拿给洞穴 3 前的鼹鼠得到许可后再返回就能进入传说中的斗技场。

在斗技场门口需要先帮 GJ 解围，而解决了三只鼹鼠后，负责举办竞技比赛的鼹鼠王就会登场，在肯定了主角的实力后它决定让懂得“交配怪物”的手下帮助主人公继续壮大队伍，最后与

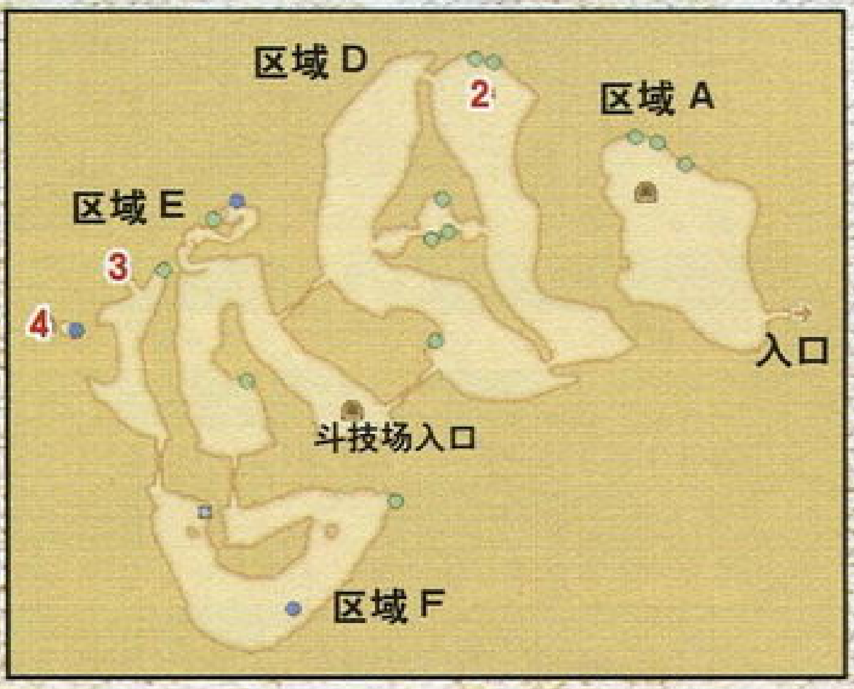


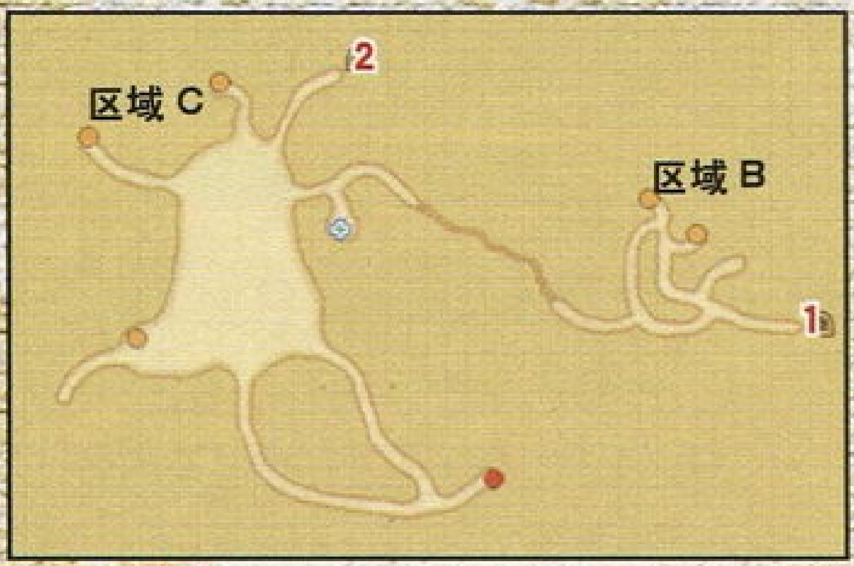
GJ 对话返回飞船，同时在怪物寄存所中与新出现的 NPC 对话也可以进行怪物配合了。调整好队伍后，离开飞船使用“ルーラ”传送到斗技场与鼹鼠王对话选择参加“F 级”（ランク F）比赛，胜利后获得奖品“石斧”（いしのオノ），返回大地图出现新地点“雪山”。

劝诱测试

进入斗技场左边的区域与泥偶对话可进行“劝诱测试”的挑战，它的数量会随着流程的推进不断增加，内容通常是要求玩家配合出特定的怪物或拥有特定技能的怪物。

LV	测试要求	完成方法	奖励
1	捕获一只ホイミスライム	平原任意洞穴夜间出现	上やくそう
2	配合一只拥有“HP 回复”系技能的怪物	以ホイミスライム为素材配合并继承	ふしぎなきのみ
3	配合一只デンデン龙	使用雪山出现的リザードキッス与任意野兽系怪物配合	まほうの圣水
4	配合一只スノードラゴン	使用デンデン龙与雪山出现的ホークブリザード配合	ばんのうぐすり
5	捕获一只ヘルコンドル	断崖任意时段出现	バイキルミン
6	配合一只拥有“全体回复”系技能的スライムタワー	使用ヘルコンドル和断崖出现的スライムブレス配合并继承	せかいじゅのは
7	配合一只エビルドライブ	使用断崖白天下雨时出现的スカルゴン与任意恶魔系怪物配合	イケメンマガジン
8	配合一只拥有“アッパー”系技能的ボーンナイト	使用エビルドライブ与海岸晴天时出现的スカルサーペント配合	MP 回复の证
9	配合一只拥有“守备力アップ 2”系技能的怪物	配合怪物的父母“守备力アップ”系技能的点数累计超过 50	♀のつえ
10	拥有一只魔王の使い	详见 199 号怪物的配合方法	战士の证







怪物分布

名称	RANK	昼	夜	晴	雨
区域 A					
いたずらもぐら	F	−	○	○	−
ホイミスライム	F	−	○	○	○
ももんじゃ	F	○	○	○	−
ドラキー	F	−	○	○	−
ゴースト	F	−	○	○	○
ドロル	E	○	−	−	○
キメラ	E	○	−	○	−
区域 B					
シャイニング	F	○	−	○	−
区域 C					
ホイミスライム	F	−	○	○	○
おおドラキー	C	○	−	○	−
区域 D					
コドラ	F	○	−	○	−
ボグフィッシュ	E	○	−	−	○
区域 E					
ももんじゃ	F	○	○	○	−
キメラ	E	○	−	○	−
ヘルコンドル	C	○	−	○	−
区域 F					
ブークブック	F	−	○	○	−
コドラ	F	○	−	○	−
シャイニング	F	○	−	○	−
区域 G					
ゴースト	F	−	○	○	○
ばくだんいわ	E	○	−	○	−

调整性别 在进行特殊配合时，玩家往往会因为怪物的性别相同走上不少弯路，而要避免这种情况有两种方法：一是在配合前先保存记录，如果子代的性别不满意可以直接重启主机再读档；二是让怪物的父母其中一方在配合前装备上所需性别的法杖（如“♂の杖”和“♀の杖”）。

雪山

沿路前进不久便会发现被狼群围攻的奇斯特拉，帮她解围后得知她的宠物夏洛特因为受到惊吓而逃到了雪山的深处。先前往区域 K 调查石碑激活系统菜单中的“まんたん”指令，接下返回区域 B 走到左侧的冰壁前触发巨型怪物撞碎冰壁的事件。区域 C 的冰壁需要如法炮制，但是由于奇斯特拉弄丢了打火机，主角无奈之下只能通过洞穴 1 绕开独眼巨人调查火堆拿到火把，沿路返回时注意战斗次数不能超过 2 次，否则火把就会熄灭，点燃区域 C 的冰壁后再次吸引巨型怪物打开新的道路。在区域 F 先从场景正上方切换区域，来到回复石碑附近时再次与狼群进行强制战斗，胜利后找到火把从区域 G 的洞穴 4 来到另一侧发现夏洛特，同时附近的火堆也将巨型怪物吸引到了这里，BOSS 战随即展开。

胜利后夏洛特因为惊吓再次逃离了众人的视线，自动返回飞船后，再次前往“斗技场”完成“D 级”的怪物竞技比赛，返回大地图出现新地点“断崖”。

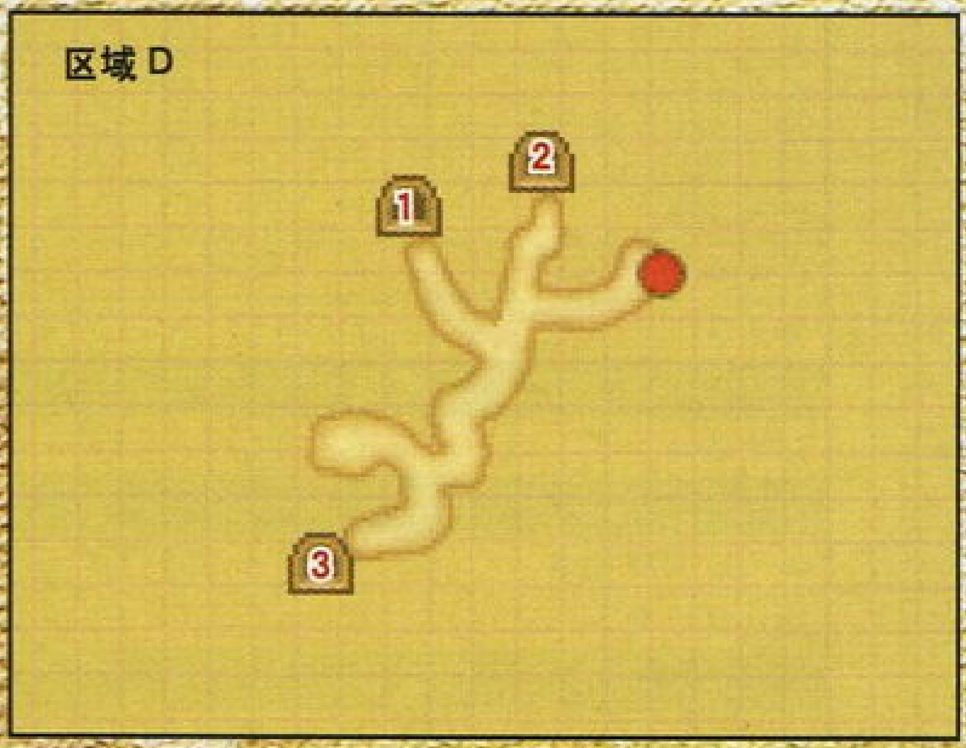


BOSS ブオーン Jr.

虽然敌人的体型巨大，不过物理攻击力并不高，偶尔发动的全体攻击和火焰吐息只要及时进行回复，并保证我方全体同伴的 HP 在 50 以上就没有太大问题。









怪物分布

名称	RANK	昼	夜	晴	雨
区域 A					
ブリスニャン	E	○	–	○	–
ベビーサタン	E	–	○	○	–
シャドー	D	–	○	○	–
区域 C					
スライムファング	E	○	–	○	–
ホークブリザード	E	○	–	○	–
アルミラージ	E	○	–	○	–
シャドー	D	–	○	○	–
区域 D					
ベビーサタン	E	–	○	○	–
区域 E					
スライムファング	E	○	–	○	–
ブリスニャン	E	○	–	○	–
ベビーサタン	E	–	○	○	–
ギガンテス	A	○	–	○	–
区域 F					
ブリスニャン	E	○	–	○	–
区域 G					
ホークブリザード	E	○	–	○	–
ブリスニャン	E	○	–	○	–
リザードキッズ	F	○	–	○	–
区域 H					
リザードキッズ	F	○	–	○	–
メタルスライム	D	○	–	○	–
リザードファッツ	B	○	–	○	–
区域 I					
おおきづち	F	○	–	○	–
ホークブリザード	E	○	–	○	–
アルミラージ	E	○	–	○	–
リザードキッズ	F	○	–	○	–
区域 J					
おおきづち	F	○	–	○	–
ホークブリザード	E	○	–	○	–
アルミラージ	E	○	–	○	–
ベビーサタン	E	–	○	○	–
シャドー	D	–	○	○	–
区域 K					
ブリスニャン	E	○	–	○	–
ベビーサタン	E	–	○	○	–

断崖

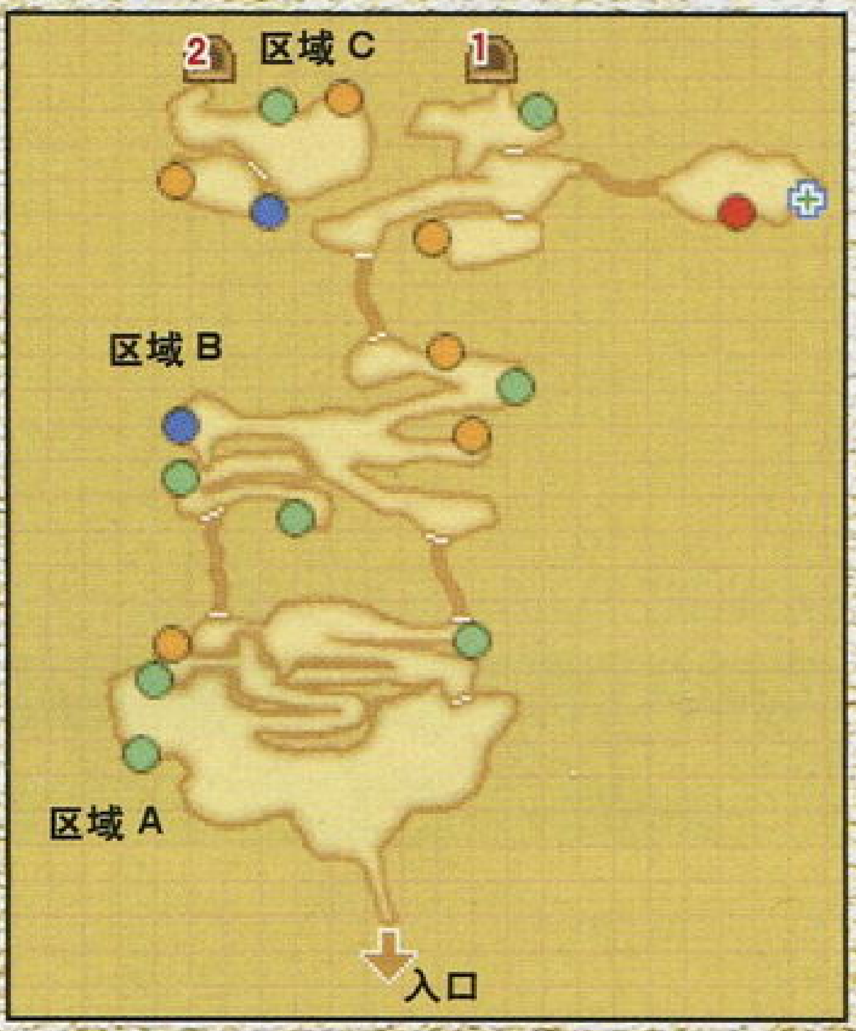
迷宫的路线比之前简单了不少，注意墙上突出的化石也是可以调查获得道具的。在区域 C 的右侧会再次看到船长的幽灵，而进入洞穴 1 前会发现真正的船长救下皮斯卡（ピスカ）的一幕。继续向山顶前进，进入洞穴 4 会见到一尊持有巨剑的雕塑，调查上层的石碑学会新技能“どうぞくのはな”后，再来到区域 F 的右侧与纠缠赛温斯的敌人进行强制战斗。胜利后在区域 F 左下角找到皮斯卡，但没想到敌人还是先于主角一步，把她抓走了，最后来到山顶与鸟窝附近的敌人进行 BOSS 战。胜利后天空的守护者



神鸟出现，在看到主角持有的圆盘后，它似乎明白了主角的使命并悄然离去，同时船长赛温斯因为之前的伤势发作晕了过去，众人只好先返回飞船进行急救。

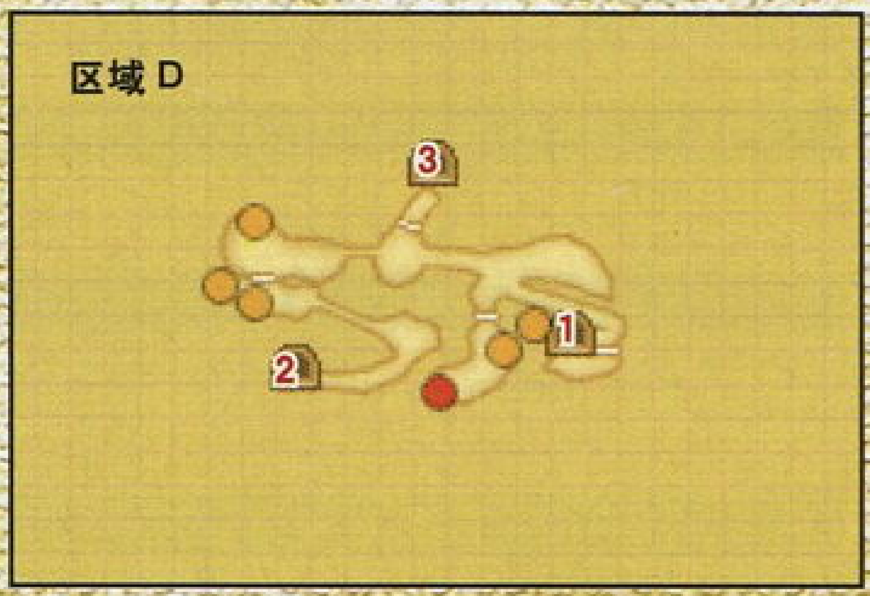
BOSS ゲモン

敌人的物理攻击威力不大，但如果我方队伍中没有会使用上位回复魔法的怪物会很难抵挡全体冰冻吐息的轮番轰炸。建议战斗中尽量派出拥有“冰耐性”的怪物，或直接在商店购买降低吐息攻击伤害的辅助道具“バーハドリンク”。















怪物分布

名称	RANK	昼	夜	晴	雪
区域 A					
フレイム	E	○	–	○	–
メタッピー	D	○	–	○	–
びっくりサタン	D	○	–	○	–
スカルゴン	D	○	–	–	○
ストーンスライム	D	○	–	○	–
フーセンドラゴン	D	○	–	–	○
おおさそり	D	○	–	○	–
区域 B					
メタッピー	D	○	–	○	–
よるのていおう	D	○	–	○	–
ストーンスライム	D	○	–	○	–
おおさそり	D	○	–	○	–
ヘルコンドル	C	○	–	○	–
区域 C					
びっくりサタン	D	○	–	○	–
よるのていおう	D	○	–	○	–
シャドー	D	–	○	○	–
区域 D					
スライムファング	E	○	–	○	–
シャドー	D	–	○	○	–
区域 E					
スライムファング	E	○	–	○	–
ひょうが魔人	D	○	–	–	○
スライムブレス	C	○	○	○	–
区域 F					
シルバーデビル	D	○	–	○	–
ひょうが魔人	D	○	–	–	○
レッサーデーモン	D	○	–	–	○
エンゼルスライム	D	○	–	○	–
ダークスライム	B	–	○	○	–
スカイドラゴン	B	○	–	○	–
区域 H					
シルバーデビル	D	○	–	○	–
スカルスパイダー		–	○	○	–

海岸

在迷宫的入口终于找到了失踪已久的夏洛特，但显然现在它并没有从惊吓中恢复过来，主角一靠近便又逃得无影



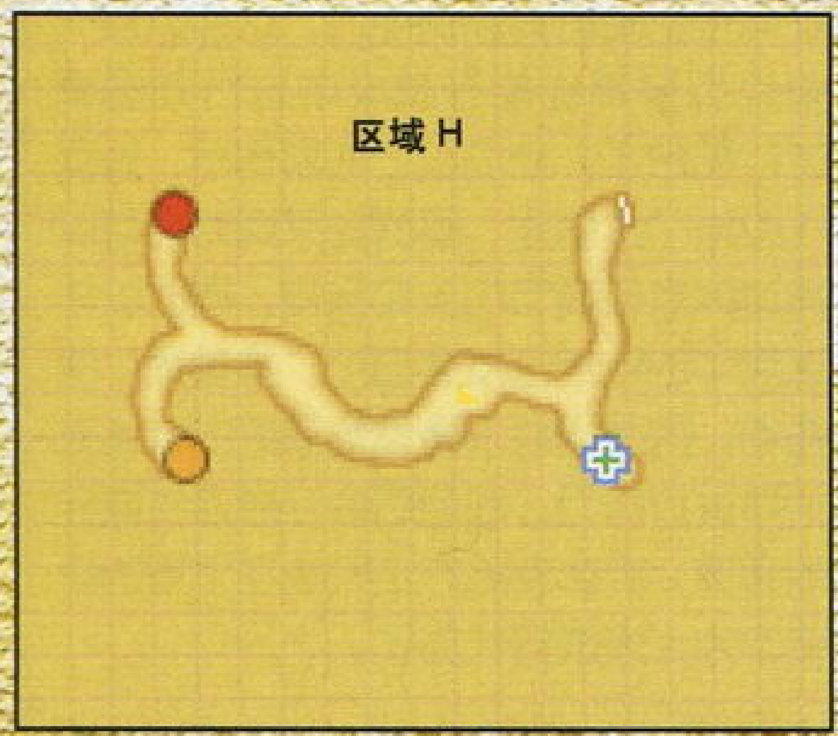


无踪。随后在前进的途中会在多个路口与章鱼的触手进行强制战斗，来到区域G的下层进行BOSS战，胜利后成功救回夏洛特并见到霍纲的幽灵。回到飞船与控制室的霍纲对话得知鼹鼠王正在找主角，前往"斗技场"完成"A级"比赛后获得关键道具"遗迹的钥匙"（遗迹のカギ），返回大地图出现新地点"遗迹"。

BOSS オセアーノン

敌人不但大多数攻击都为全体两次伤害，还会附加睡眠、猛毒的异常状态，事先必须准备好相应的道具进行治疗。所以队伍中如果有已经学会全体回复的怪物会轻松很多。





怪物分布

名称	RANK	昼	夜	晴	雾
区域 A					
いっかく龙	E	○	–	○	–
スライムつむり	F	○	–	○	–
おおうつぼ	D	–	○	–	○
プチアーノン	D	○	–	○	–
とつげきうお	C	○	–	○	–
区域 B					
シーメーダ	F	○	–	○	–
ぼうれいけんし	D	○	–	–	○
オクトセントリー	C	○	–	○	–
ベホマスライム	C	○	–	○	–
区域 C					
スライムつむり	F	○	–	○	–
プチアーノン	D	○	–	○	–
グランドシャーク	C	○	–	○	–
とつげきうお	C	○	–	○	–
区域 D					
シーメーダ	F	○	–	○	–
プチアーノン	D	○	–	○	–
わかめおうじ	C	○	–	○	–
ベホマスライム	C	○	–	○	–
区域 E					
プチアーノン	D	○	–	○	–
がいこつ	D	○	–	–	○
スカルサーペント	C	○	–	○	–
区域 F					
プチアーノン	D	○	–	○	–
ぐんたいガニ	D	○	–	○	–
エビルアングラー	C	○	–	○	–
スカルサーペント	C	○	–	○	–
区域 G					
プチアーノン	D	○	–	○	–
スライムカルゴ	D	○	–	○	○
ドラゴン	D	○	–	–	○
ギャオース	D	○	–	–	○
マーマン	C	○	–	○	–
エビラ	C	○	–	○	–

遗迹

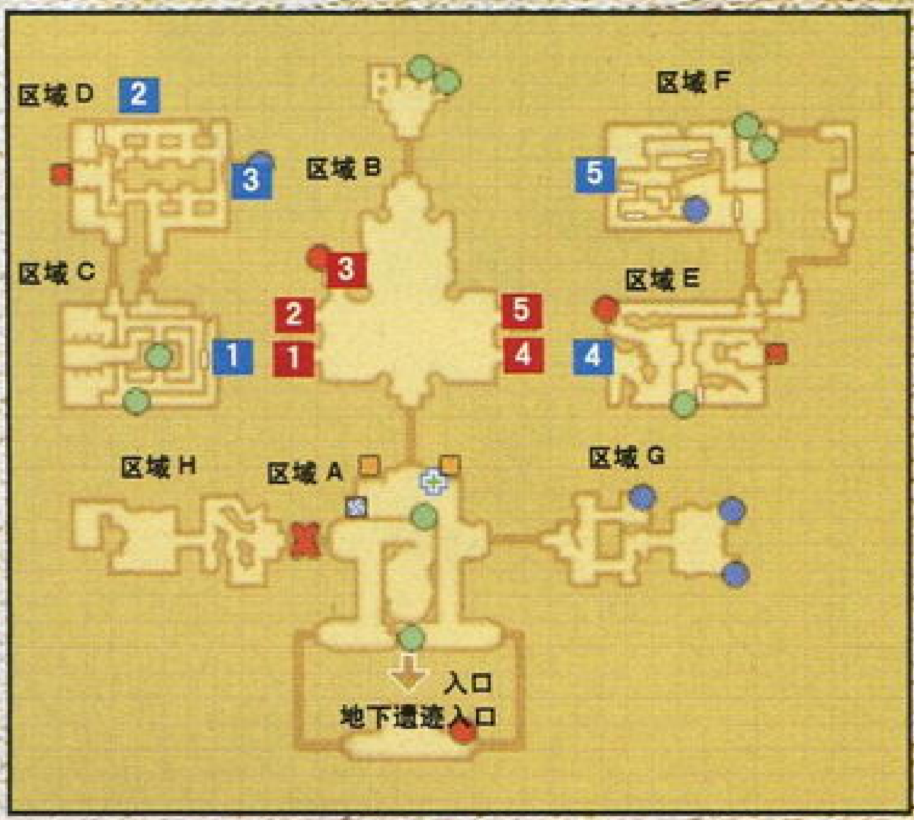
区域A蓝色的门必须等待下雨时，使用传送点3和4调查区域C和F的蓝色机关才能进入，调查其中的石碑可获得技能"ステルス"。径直来到壁画附近见到奇斯特拉的幽灵后，调查黄色门左右两侧的机关进入区域B。触发警报惊动巨像兵后暂时还不能挑战它，先进入传送点1来到区域C，利用楼梯来到下层沿水路进入区域D，注意观察地图会发现上层一个比较狭窄的通道，在尽头的平台消灭一个杂兵后按下红色的机关。原路返回区域B，进入传送点5来到区域F，利用楼梯从上层绕到区域E，调查尽头的红色机关后返回区域A就能进入右侧红色的门。消灭房间深处的杀人机器后，返回区域B正式与巨像兵进行BOSS战，胜利后来到最后的房间，原来等待在这里的正是之前出现多次的船长幽灵。

随后它会告诉主角这里是供奉"试炼之证"的地方，而自己曾是这个岛上的居民，之所以借助其他船员的形象指引主角，完全是为了复活传说中的战神。拿着它给的"试炼之证"（试炼の证）前往斗技场，与鼹鼠王对话后终于了解到整个事件的真相：这个岛上的对战比赛最初设立的原因其实是为了挑战战神，但最后由于岛上居民的贪念，想获得超越神的力量，使用邪恶的兵器让战神堕落成了恶魔。目前战神正处于封印状态，而已经被其杀害成为幽灵的居民为了弥补自己的过失，一直都在寻找能够消除战神邪恶之心的强者，现在拥有神秘圆盘的主角正是被选定的人。与场地中的幽灵对话它会开始测试主角目前的实力，由于是二连战，所以玩家必须要准备充分，胜利后返回"遗迹"区域A下方的壁画前与幽灵对话进入地下遗迹。



BOSS サ-ジタウス

敌人的物理攻击只要增加防御并不难应付，最恶心的就是它的部分特技会强制扣除我方一定比例的HP，如果下一回合不及时使用全体回复技能，很有可能就会被强力全体攻击直接秒杀。建议玩家队伍中必须要有学会了"ベホマラー"和"スクルト"魔法的怪物才能提高胜率。





怪物分布

名称	RANK	昼	夜	晴	雨
区域 A					
ぼうれいけんし	D	○	–	–	○
スカルゴン	D	○	–	–	○
バトルレックス	C	○	–	○	–
リリパット	C	○	–	–	○
ガーゴイル	C	○	–	○	–
ゴーレム	C	○	–	○	–
区域 B					
スライムボーグ	C	○	–	○	–
区域 C					
ドラゴスライム	E	○	–	○	–
メタッピー	D	○	–	○	–
メタルハンター	C	○	–	○	–
うごくせきぞう	A	○	–	–	○
区域 D					
ストーンスライム	D	○	–	○	–
がいこつ	D	○	–	–	○
バトルレックス	C	○	–	○	–
メタルハンター	C	○	–	○	–
区域 E					
ドラゴスライム	E	○	–	○	–
メタッピー	D	○	–	○	–
ひとくい箱	D	○	–	○	–
がいこつ	D	○	–	–	○
スカルサーペント	C	○	–	○	–
くさった死体	C	–	○	○	–
メタルハンター	C	○	–	○	–
区域 F					
ガーゴイル	C	○	–	○	–
メタルハンター	C	○	–	○	–
区域 H					
ドラゴスライム	E	○	–	○	–
ひとくい箱	D	○	–	○	–
ぼうれいけんし	D	○	–	–	○
メタルハンター	C	○	–	○	–
スライムボーグ	C	○	–	○	–
ボーンナイト	B	–	○	–	○



快速练级 作为系列的惯例，要想快速提升等级，找金属系史莱姆绝对是没错的。在一周目通关前，推荐去"地下遗迹"的区域C和G很容易找到"はぐれメタル"，使用主人公的技能"ステルス"隐身后靠近可以保证先制攻击，短时间内赚取大量的经验值。



地下遗迹

迷宫的地形并不复杂，怪物不受时间和天气的影响固定出现，按照1、3、6、7、8、9、11、12的顺序 使用传送点即可到达最深处，其中利用传送点4调查石碑可激活系统菜单的最后一个指令“回复ボトル”。击败魔化的战神后，奇斯特拉的宠物夏洛特与战神融合为一体唤醒了它本来的力量，而清醒过来的战神告诉大家夏洛特其实是自己圣洁之心的化身，之前只是为了寻找能够帮助自己的人才成为了奇斯特拉的宠物，而大家的飞船之所以会失事，也是因为自己的两个部分产生感应引起的。完成了岛上灵魂的夙愿后，它们终于得到了安息，自动返回斗技场与鼹鼠王对话告诉它这个好消息，它会开始准备真正的“竞技比赛”，希望主角过一段时间再来这里挑战。

返回飞船与霍纲对话两次会在神鸟的帮助下前往“战斗GP”的比赛现场，在最终决战中获得胜利后（敌人的实力和最终BOSS比起来真是差了好几个档次），我们的冒险也暂时画上了一个句号……













怪物分布

名称	RANK
区域 A	
シルバーデビル	D
ダークスライム	B
ダークナイト	B
区域 B	
ガーゴイル	C
ダークスライム	B
ダークナイト	B
区域 C	
ガーゴイル	C
ダークスライム	B
ダークナイト	B
ミミック	B
区域 D	
ソードファントム	B
ダークナイト	B
区域 E	
キラーアーマー	B
しりょうのきし	B
ドラゴンソルジャー	B
ギガントヒルズ	B
ギガンテス	A
区域 F	
キラーアーマー	B
ソードファントム	B
ミミック	B
ギガンテス	A
区域 G	
キラーアーマー	B
ソードファントム	B
区域 H	
フレイム	E
ひくいどり	B
ようがん魔人	B
ミミック	B
ギガンテス	A
区域 I	
ひくいどり	B
ようがん魔人	B
ギガンテス	A
魔王の使い	A





BOSS 邪神レオソード

战斗前一定要保证我方同伴的基本防御力至少在250以上，不然很难撑住敌人的全体攻击，如果使用加防的战术效果不会很明显，因为敌人会频繁地使用打消我方所有有利状态的特技。敌人每行动三个回合就必定使用一次暗属性全体攻击，这招的威力很大，建议直接下达命令让所有同伴在该回合防御，然后再使用全体回复魔法就能化解。

通关特典

看过纠结的STAFF后（一大堆？号代表玩家没有收集到的怪物），读取通关存档可以继续在孤岛上冒险。先前往仓库调查游戏最开始主角躲藏的箱子会发现决赛时的对手阿罗玛（アロマ），原来她自从败给主角后也沦落成了没钱的可怜虫，只能悄悄混上主角一行人的飞船，希望在这里的竞技比赛中赚些盘缠东山再起。接着传送到“斗技场”与鼹鼠王对话开启真正的竞技比赛，不过在这之前它会要求玩家去找一次战神。前往“地下遗迹”挑战战神的地点触发剧情强化劝诱指环的能力，这样以往一些巨型怪物也能在战斗中进行劝诱或进行配合了。完成以上的剧情后，返回飞船与“控制室”前的史莱姆对话可以通过休息来调节白天和黑夜，同时以往迷宫中的特定区域会追加“神兽级”的怪物。再次与地下遗迹最深处的斗神对话可进行修行，胜利后会开启通往魔界的通道，具体攻略方法只能在下期的研究中为大家进行补完了。



LOST PLANET 2

《失落的星球》作为卡普空公司次世代的大作之一，想必各位读者早就体验过很多遍了。5月《失落的星球2》在众多玩家的期盼下终于如约而至，作为卡普空年内的重头作品之一，玩家们自然对它充满了期待。想必玩家们或许早已通关，网上的各种评论也是褒贬不一。我对于这个游戏的评价可以用四个字表达："质量尚可"，或许是游戏本身比较强调合作，除了那些低能 AI 以外，其他方面我都比较满意。所以有条件的话还请玩家们找个朋友一起玩，这样才能感受到配合的乐趣，不然游戏中弱智 AI 的愚蠢举动真能让你笑掉大牙。

文 脆薯条　美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH

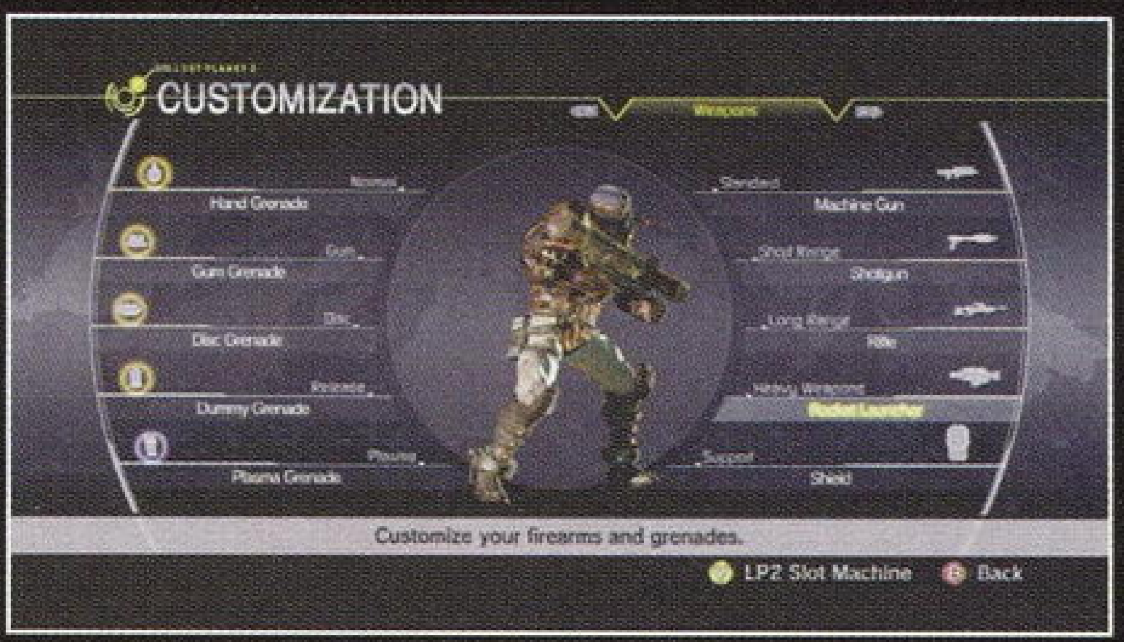
失落的星球2		Capcom	动作射击
多机种	Lost Planet2		美版
	2010年5月11日	1～16人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：13岁以上

操作详解



其实等玩家熟悉了操作之后会发现异常顺手，本人用的是默认的操作模式，感觉到了中后期就很顺手了，我想大部分玩家可能会因为习惯了《使命召唤》的操作而感到复杂，实际上操作起来感觉比《使命召唤》更舒服一些。

注：操作部分以 360 版为主。



键位一览

十字键上下	拉进、拉远视角／打开狙击枪的瞄准镜
十字键左右	打开、关闭热能夜视仪
左摇杆	移动控制
右摇杆	视角控制
X	钩爪
Y	切换武器／按住可以捡取武器
A	跳跃
B	近战格斗
LT	手雷
RT	射击
LS	下蹲
RS	上子弹
LB	视角迅速左转 90 度
RP	视角迅速右转 90 度
长安 B	快跑冲刺
左摇杆 +A	翻滚
Y+LT	能量发射
SELECT	查看任务目的／暂停
START	消耗能量回复 HP／暂停菜单时退出游戏
START+LT／RT／LB／RB／上／下／左／右	各种表情动作

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

系统介绍

战役模式

战役模式（CAMPAIGN）是此次游戏的主模式，全部任务都支持 4 人联机，也可以线下和好友分屏作战。不过很多玩家第一次进入游戏后也许会惊讶的发现游戏没有单人模式可供线下游戏。其实游戏是有线下单人模式的，只不过需要设置一下。进入游戏的战役模式以后要先选择连接方式（CONNECTION TYPE），将模式切换为 OFFLINE 后再进入就可以单人游戏了。



难度的选择

由于难度的高低直接影响到关卡中敌人的配置以及武器的种类，所以玩家在选择时还是要衡量一下自身水平。说得简单一些，NORMAL 和 EASY 简直是一个天一个地的差距。至于 HARD 难度，建议玩家先熟悉一次再来挑战。



地图的开启

在游戏中地图不是一开始就有的，玩家需要手动开启场景中的地图箱，这样才能看见屏幕上的小地图。而且每个地图箱都有范围，玩家必须在前进的过程中不断开启地图箱，这样才能保证我方雷达畅通无阻。另外，每当玩家开启地图箱时，还会额外增加 500 点 B-GAUGE。

B-GAUGE

就是生命槽下方的蓝槽，每死亡一次都会消耗 500 点，消耗殆尽的话则游戏结束。开启场景中的地图箱都会回复 500 点。



紧急处理

游戏中杀掉怪物会掉落黄色的球状物体，屏幕上方有个环形槽，收集这些从怪物身上掉落的黄色物体就能使环形槽增加。当 HP 被消减时，可以按住 START 紧急回复体力，在 BOSS 战时一定要活用。另外，按住 START 时角色并没有无敌时间，所以要看准时机用，不然起身后就会再次被 BOSS 打趴下。

换装设定

通关一次后就可以使用这个功能，具体方法是在 My Page 菜单中任选一个角色，随后在调整角色细节时，左侧会出现 Preset Modle 选项，之后更换即可。



关于记录

说实话游戏中对于记录点这个设计实在太不厚道了，每一个 EPISODE 分为好几个章，而每一个章中又分为好几节，玩家必须完成一个大章才能获得记录的机会。通常每一章最后都会有一个 BOSS 等着玩家，万一没过的话需要从头开始打，这样反复挑战非常消耗时间。



武器介绍

普通枪械

机枪（MACHINEGUN）

任务开始的默认武器，弹数多、射程较远，但是威力比较低。对抗普通的杂兵还可以，遇到大型怪物或者机械炮台之类的敌人就不太好使了，该武器在游戏中子弹极为富裕，基本上算是相当于无限使用的武器了。

霰弹枪（SHOTGUN）

主力武器之一，弹数虽然比较少，射程很近但是威力巨大，可以一击击飞普通敌人。是游戏中常用武器之一，在场景比较狭小的地方能发挥巨大作用，而且对付敌人 VS 也是绰绰有余。

狙击枪（RIFLEGUN）

射程极远、威力也大，但是很少能见到，而且子弹较少。对付人形敌人爆头有一击必杀的效果，远距离支援作战十分好用。惟一可惜的就是任务中的狙击枪并不多，不能作为主攻武器使用。

火箭发射器（ROCKET LAUNCHER）

威力最大的武器，射程也足够远。在对付大型敌人和厚实的炮台时有绝对优势。但是每关该武器的数量却很少，玩家找到了就需要把有限的弹数用在刀刃上。

投掷类武器

手榴弹（HAND GRENADE）

标配的炸弹，扔出去数秒钟后爆炸，距离较近、威力中等、数量较多，可以在敌人多的时候使用。

粘性手雷（GUM GRENADE）

扔出后会粘在敌人身上的炸弹，由于扔出的距离较近，所以适合近身对抗一些行动缓慢的大型敌人，威力很客观。瞄着敌人的弱点粘一颗炸弹上去敌人就怎么也跑不掉了。

飞盘手榴弹（DISK GRENADE）

可以像飞碟一样扔出去的手雷，距离非常远而且可以和粘性手雷一样粘在敌人身上，是游戏中最好用的手雷之一。手雷扔出以后还可以用枪射击让它提前爆炸。



分身手榴弹（DUMMY GRENADE）

如果看过《高达》的玩家一定会对这种武器印象深刻，该手雷的作用就和高达里的仿真气囊一样，抛出后会迅速膨胀变成一个和自己外貌差不多的气球状物体，可以有效的迷惑敌人，并且被击中后还能爆炸。另外，手雷形成的假人还能显示再雷达上。

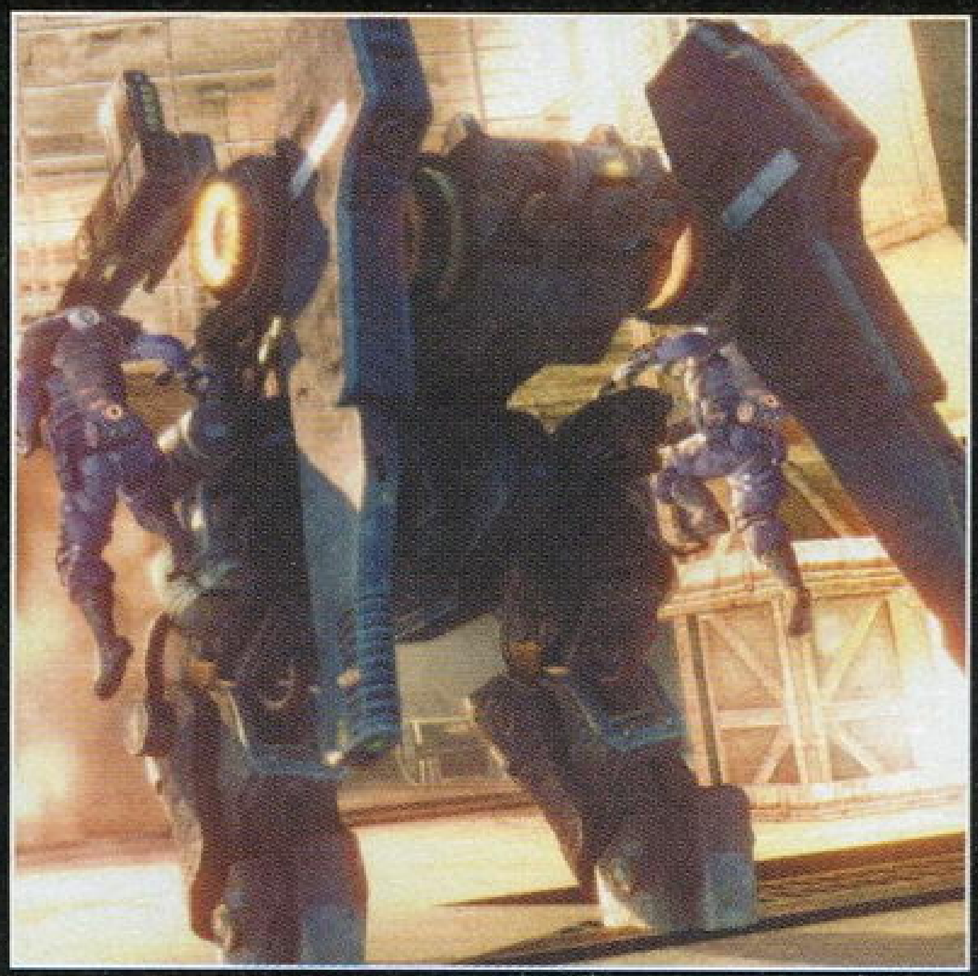
电浆手榴弹（PLVSMA GRENADE）

有些类似其他游戏中的闪光雷，扔出后会让爆炸范围内的敌人暂时失去行动能力，任你鱼肉。

注：游戏中并没有武器强化这个概念，要获得强力的武器必须依靠抽奖来获得，抽奖在 MyPage 的角色编辑画面中按 Y 键，一次消耗 2000 点。

VS 专用重型装备

除了上述介绍的人用武器外，每种武器还有可供 VS 使用的重型版本。这些武器威力更大，更有甚者例如消耗能量的电浆狙击枪，配合 VS 简直就是无往不前。VS 用的武器可以拆卸，不过拿着 VS 用重型武器的时候移动速度会大大降低，而且开枪时的后坐力惊人。



实用技术

攻略透解

单机流程攻略

注：正篇的流程攻略以 NORMAL 难度为准。

EPISODE 1



1-1

首先还是游戏中的老规矩，先让玩家熟悉一下操作。玩家最好先多开枪多走动，枪械的子弹都是无限的。多多练习后跟着队员前进到达指定地点即可，图中还有几个怪物用于给玩家试手，路上还有地雷可以使用。在爬岩壁的时候先用钩爪抓住墙壁，随后按跳跃键即可。

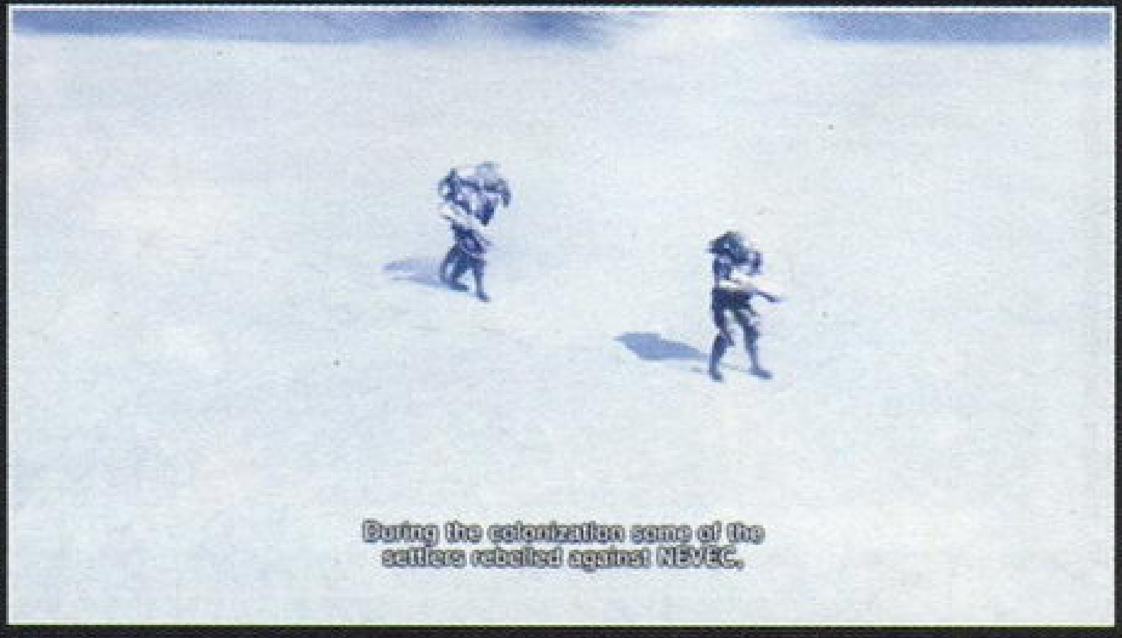
穿过大雪山后众人来到了一片森林，全体小队正准备往下跳时却被突如其来的怪物打的惊慌失措。无奈之下只能强行跳河。在欣赏完一段惊心动魄的即时演算后，我们的游戏之旅也就正式开始了。

这一关也纯粹是让玩家熟悉下手感，怪物都不怎么强，而且不太会主动攻击，在 AI 队友的掩护下，非常顺利就能通过。在穿过灌木丛来到开阔地时，会接到队长的汇合指令。随后第一个较大的怪物就会从后方突袭，此时先别管其它的，倒地的 VS 上有一挺机枪，扛着它火力百倍，总比手上的机枪要好用很多。怪物的攻击套路非常简单，只要拉开距离用手上的机枪扫射就能轻松干掉，打怪的时候要注意优先攻击怪物身上发黄的弱点部位。这样才能有效地对怪物造成伤害，不费吹灰之力干掉后继续向前推进。

来到瀑布后先和我方队友汇合，随后消灭敌人基地里的所有杂兵。这些杂兵在 NORMAL 难度下还是非常耐打的，记住不要冲得太前，让队友做掩护慢慢前进，没血了要躲在树后回复一下。本小关也纯粹是让玩家感受一下气氛，没有太大的难度。

接下来的任务是摧毁敌人聚点中的采集设施，一共有 5 个设施需要控制，在地图上标得非常明显，有些地方一定要使用钩爪才能上去。巨大的炮台威力惊人，被打一下就会损失大量的 HP，找到火箭发射器后远距离干掉即可。设施 1 需要从下面的楼梯慢慢爬上去，顶上的平台处还有一名狙击手。控制住其他 4 个设施后任务完成。

虽说任务成功完成，但不巧的是敌人的老大带着一群杂鱼前来看热闹，既然无法躲避就只能展开正面交火了。推荐先退回到山洞里找狙击枪与霰弹枪。一远一近搭配得当的话，灭掉这些杂兵好比切菜那么容易。但惟一需要注意的是，这些杂兵会去启动刚才控制住的装置，这样一来就无法完成任务，而且杂兵是无限出的。一边防守 4 处装置，一边清理杂鱼不让他们靠近，坚持 1 分 30 秒后自动过关。在欣赏过场的时候可要当心突然出现的 QTE，要是没按出来的话，队友就会挂掉。到达上方的平台后，第一章结束。



1-2

到达平台上方后，又碰见了一些非常讨厌的杂鱼。路上的地图一定要开启，不然很容易迷失方向，跟着队员来到瀑布处会看见几个移动非常快速的怪物，干掉后爬上岩壁继续前进，前方不远处就有一把霰弹枪，建议拿上。在河流前会碰见第一章中的中型 BOSS，用霰弹枪瞄准其弱点部位 2 下就能打断它的手臂。快到终点时山崖会出现一种圆球一样的怪物，它的弱点在背后，绕过去几下即可解决。

隐藏区域醒目

1-2 开始后会在前方看见几棵树，千万不要往前面走，否则就会错过。靠近树就会发现隐藏在后面的山道，随后使用钩爪上去即可。



这章的压轴 BOSS 战，总体来说难度不是很大。首先玩家最好换上霰弹枪，加上先前路上的 2 把，60 发子弹总是有的，不用客气都招呼在BOSS 的身上吧。瞄准的时候尽量瞄黄色部位，打掉 BOSS 身下的那几条小脚会让 BOSS 硬直一段时间，此时乘机猛攻其头部的弱点，霰弹枪全部打准的话攻击力非常可观。另一种就是趁 BOSS 硬直之际猛攻其最大的尖脚，5 发子弹即可把脚打断，这样 BOSS 硬直的时间会更长。

HP 过半后 BOSS 会疯狂进攻，各种攻击手段一应俱全，注意回避。还有尽量别往平台上走，因为被 BOSS 打到后会非常“华丽”的腾空，搞不好直接就飞出去摔死了。万一被冻住的话要尽快晃摇杆挣脱。按照这样的打法反复几次即可过关，然后驾驶大桥上的 VS 掩护我方队员，开启 4 个装置后进入前方的大门，本章结束。

1-3

穿过大门后来到了一片开阔地，这边都是敌人的碉堡，换上霰弹枪上楼清理掉所有敌人，在平台上能够找到一部 VS，开着它干掉敌人没有什么难度，注意敌人的炮台非常厉害，千万要记得修理 VS。全部干掉后马上开启下方的地图箱，然后通过大门。

继续压制敌人聚点的任务，在这里 VS 的弹药肯定不够，摧毁敌人几个炮台后就需要慢慢



开路前进了。建筑物内环境复杂，敌人的炮台很多，千万别冲得太靠前，慢慢清理掉炮台后方可前进，没血了不要硬拼，找个地方回复一下即可，开启 3 个地图箱后开启大桥，任务告一段落。

接下来玩家需要驾驶 VS 突破大桥，记住 VS 不是万能的，一定要注意修理，电浆手雷有 4 个，这是对付敌人 VS 的利器，可以封住其行动。万一 VS 被打爆的话，平台下方有火箭发射器与盾牌，这里敌人 VS 数量众多，所以必须小心突破，全灭敌人后过关。

最后的 BOSS 体型巨大，不过非常简单，基本上只有一个放电攻击可以伤到玩家，只要保持距离的话，完全可以无伤通过。VS 身上的机枪是非常强力的武器，拆下来对着 BOSS 的脚打，在下方还能找到火箭发射器，这个 BOSS 实在是不够看。

EPISODE 2

2-1

本章一开始便是一场惊心动魄的水下 VS 大战，干掉河堤上的守卫后，潜入战开始。上去以后旁边有一把霰弹枪，记得拿上，近战的时候非常有利。开启地图箱后跟着绿点走即可，在楼道里前进时千万注意，敌人也是拿霰弹枪的，被打到可是非常痛的。小心前进通过大门即可。

接下来还是需要小心通过敌人的聚点，此处有大量的报警器，一旦触发就会引来敌人的援军，第一时间破坏掉。大楼内部使用霰弹枪与火箭发射器的敌人很多，小心干掉后通过大门。

最后的战场在火海中展开，玩家需要快速通过这里，同时敌人也会疯狂扑来，远处还有敌人的狙击手，所以尽量要保持移动状态，被狙到一下非常有可能直接丧命。迅速



压制 3 处装置，这样火车就会停下，接下来防守住这里。敌人都不顾一切地冲过去抢回装置，玩家只要躲在后面用霰弹枪慢慢干掉即可。一些敌人还会使用盾牌，对付他们只能绕到后面干掉。坚持一定时间后自动过关。

2-2



在传送带上前进要注意周围的杂兵，他们大多躲在掩体后面，所以尽快通过传送带，然后用霰弹枪速战速决，场景中的地图箱一定要打开，不然看不见目的地，最上层敌人守卫众多，而且是手持 VS 用重型霰弹枪的敌人，必须躲在掩体后小心解决，或者扔一个手雷先让其麻痹，随后猛攻。爬上长长的楼梯后本节结束。

接下来由于场景非常狭窄，所以必须使用霰弹枪开路，这里推荐让同伴先去开路，万一被冲出来的敌人打死的话，霰弹枪就没了。总体来说不是非常难的一关，但必须小心。

下面的场景非常复杂，玩家要压制住三个地图箱，这里的敌人众多，而且 VS 有很多部，建议不要急于冲过去，慢慢干掉所有 VS。楼上的狙击手和会发射火箭弹的敌人必须第一时间干掉，不然会给玩家造成很大的麻烦，压制的时候会有 2 部 VS 能够驾驶，其右肩的火箭炮威力巨大，好好使用的话会轻松不少。

2-3

最终在压制敌人巨炮之时，怪物乱入，不过只要坚持一段时间就会触发剧情，敌人的大炮直接贯穿了怪物的身体。但怪物并没死，接下来扫除怪物的任务就交给了我们。开战后先去驾驶 VS，两肩的机枪全部对准怪物，如果 VS 被击破的话马上换一台。BOSS 除了在地上乱戳人外，还会爬到空中扔石头过来。BOSS 地上那招攻击威力巨大，能直接把玩家的 HP 抽到底，一定要用跳跃回避。干掉 BOSS 后它会回复一些 HP，坚持到底就是胜利，有一台 VS 右键的机关炮是无限的，好好活用可以赖死 BOSS。



EPISODE 3

3-1

本关一上来就在沙漠中遭遇BOSS，BOSS体型巨大，而且它会慢慢吞掉列车。我们的任务就是防守，拿上重型武器，狙击枪、火箭发射器，以及VS上的重型装备，机枪什么的就扔了吧。跑到列车的后两段处站着，BOSS会从沙漠中突然钻出来，然后张开大嘴朝我们扑来，此时别急于开枪，等BOSS嘴巴张到最大时，瞄准它嘴中的黄色弱点部位全力开火，只要打得准就能把BOSS逼退。直到我方指挥官传来下一个命令，随后直接上直升机逃跑。本章非常短，就一场BOSS战。



3-2

一开始就突然遭到敌人的袭击，赶紧找到掩体躲藏。由于是开阔地带，敌人有大量狙击手蹲在房顶，正面攻击无疑是送死，玩家只要小心前进慢慢清理掉敌人房子里的狙击手，消弱敌人的兵力即可。后期会有两个怪物乱入，弱点在腹部以及头顶，可以躲在车厢里用狙击枪干掉，非常安全。

3-3

可以说本关的难度实在有点变态。前半部分很简单，只要躲在车头的小房间里，慢慢用狙击枪杀敌即可。后半部分跳到敌人的火车上就非常麻烦了。一上来先干掉几个杂鱼，然后前方的VS一定要拿下，前面有两门大炮需要用VS上的机枪搞定，所以弹药还是节约一点，在第一个地图箱前有400发子弹的补给，前进到第二个地图箱处，这里需要用钩爪越到另一个列车上，开启地图箱后返回，注意返回的时候要用钩爪抓住VS。来回的时候一定要注意别被列车上的栏杆碰到，不然一定跌死。小心驾驶VS跃上车顶，看见大炮时别慌张，不靠近它就不会开炮，远距离用机枪摧毁，非常简单。第二门大炮也是同样的方法，只要一搞定大炮，接下来就非常简单了，前面还有飞行器可以坐，压制完控制室后进入BOSS战。

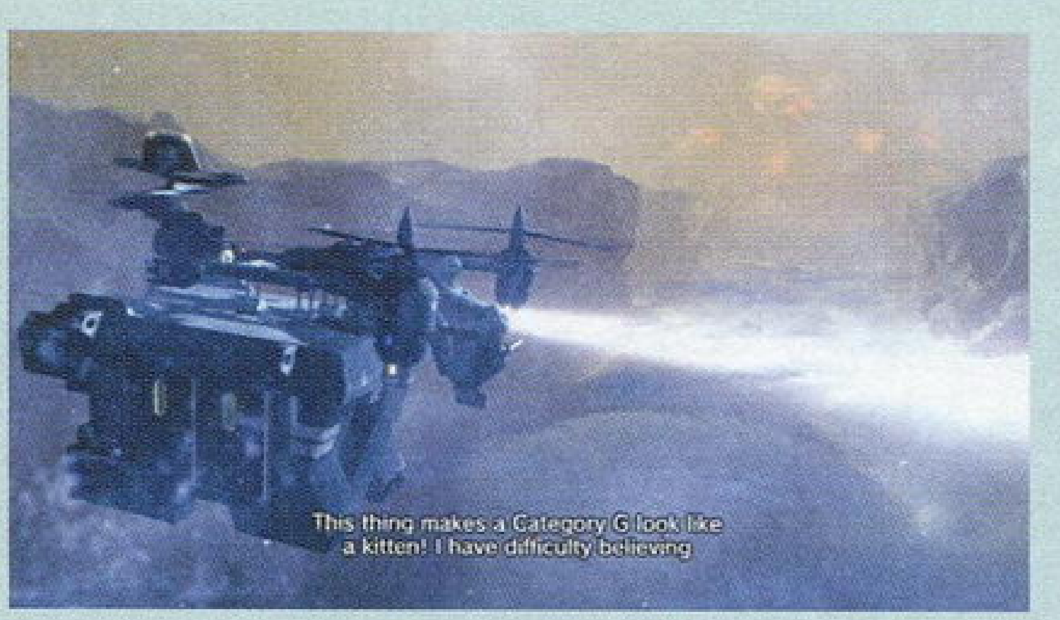
BOSS战就是在沙漠中的那只，体型巨大。控制室里可以看见左右两侧有2个液压装置，这是灭火器同时也可以为列车回复HP，着火的时候记得从炮塔下来灭火。上方的炮塔前端两侧都有液压装置，这是控制炮塔旋转用的，启动一次就可以旋转90度，比起手动来说快很多，一定要活用。炮塔后面是弹药装填装置，启动后装填弹药的工作就交给AI吧，我们全力对付BOSS即可。BOSS身上的弱点很明显，黄色的球状部位，每个部位能打两次，两侧都有。全部打掉后一定要保持列车的HP在一半以上。此时系统会提示"最后一击（One More Shot）"，而BOSS会在列车后面长大嘴巴，看见后马上去调整液压装置，把炮口对着BOSS嘴巴里的黄色弱点，手动是肯定来不及的。如果在这里GAME OVER的话，一切都得从头来过，一小时的努力会瞬间化为浮云，一定要注意。顺便吐槽下关卡设计者，一旦死亡是从头来过的，太令人发指了！列车旁边还有两挺重机枪，如果是单人的话就无视吧，有其它玩家合作的话可以利用。

EPISODE 4

4-1

画面又回到冰天雪地，但这次众人要面对的是火山爆发。从牢房中出来后只有一把手枪，所以前进的时候要非常小心，多让队友冲锋。在牢房中可以获得威力巨大的霰弹枪，来到最底层时要额外注意，这里的有一个机枪塔与一个手持光剑的VS，先站在楼梯上用机枪破坏炮台，下去见到VS后马上扔手雷让其麻痹，随后换上霰弹枪猛攻。稍微有点间歇的话很容易被它的光剑砍到，差不多可以直接秒杀玩家。

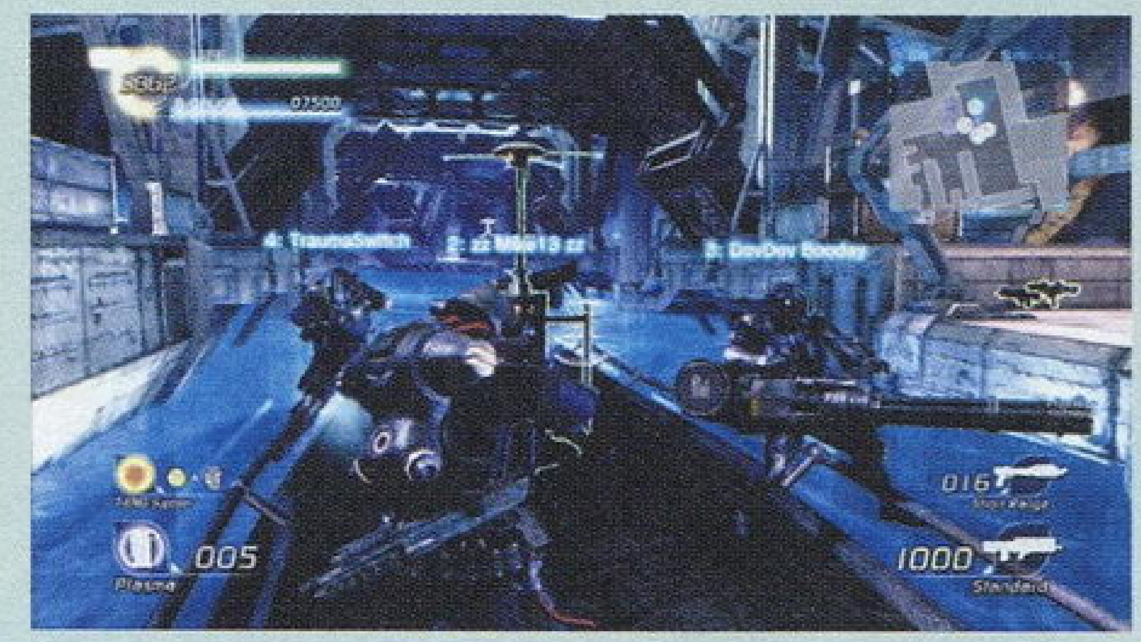
下水道会出现一种类似章鱼的怪物，会放电攻击玩家，跳起来回避即可。当它抓住同伴时对其黄色的弱点部位猛攻，很快就能放倒它。此处有大量的敌人VS，桥上有4个并列的炮台，非常难对付。注意看4个炮台上方都有控制装置，只要干掉那些控制装置即可破坏掉炮台。小心前进后驾驶VS全灭敌人。



4-2

本章的任务是控制6个地图箱，它们分散在飞船的周围，按照提示慢慢控制住即可，图中有几个敌人的VS，用火箭发射器搞定。稳扎稳打即可，没有难度。

抢夺潜艇时要注意上面的机枪塔，还有潜艇中会出现敌人，用霰弹枪快速搞定。最后一个地图箱压制完毕后潜艇会慢慢驶离港口，此时换上重型机枪扫除前来阻挠的敌人。



4-3

一开始海滩冲锋时一定要注意别从正面走，从山的另一侧绕过去。前方有一台躺下的VS左肩有火箭炮，2发即可搞定炮台和敌人的VS。前进到门口处会突然碰见3部VS，直接扔4个手雷就能全部搞定，接下来清理掉碉堡里的杂鱼即可。开启4个地图箱后任务结束，注意第一个地图箱在海滩附近的一个小碉堡里，非常容易漏掉。防御敌人的进攻时只要多运用火箭发射器即可轻松胜利。

4-4

本关场景非常大，而且敌人很难缠，远处的放电屏蔽门需要打开上方的电闸才能让其失效，远处的一个蜘蛛一样的怪物先对着其脚打，然后靠近用重型武器干掉。VS只推荐用重型机枪打，解除全部的电闸门后进入下方的大门内。

进入大门后一开始的杂兵战非常简单，一会后边平台上会突然落下一部VS，把所有手雷都扔出去即可把它打残，接下来补几枪即可干掉。到达山洞后先去上方驾驶VS，注意远处高塔上有一个敌人会发射火箭弹，优先干掉。跳下湖中会碰见很多水生怪物，有两条龙一样的怪物非常麻烦，站在上方用机枪打其背上的弱点，这里子弹可能不够用，下方平台上还有一把重型机枪可以拿。干掉后慢慢前进突破水门即可，第二道水门处会突然出现3台VS，最好别被敌人打爆VS，让队友吸引火力，玩家则在后面扫射。接下来慢慢前进即可安全到达目的地。

工厂中的任务是放下大桥，首先一路杀敌来到塔顶，注意这里有敌人的VS和炮台，



实用技术 攻略透解

要小心前进。到达顶楼后会看见一部飞行VS，驾驶它飞到大桥控制装置前，这时会出现敌人的3部飞行VS，消灭掉即可。扫除路障后降落在大桥处启动装置，之后开启电梯本章结束。



4-5

室内压制战没什么好说的，这样狭小的场景中，霰弹枪占尽了优势。不过由于子弹比较少，玩家还是节约为妙。在开启地图箱的时候周围会有4个容器装着怪物，建议先消灭怪物再去开地图箱，不然4只怪物一起出现在那么狭小的场景中还是有点麻烦的。慢慢进攻到第三层，电梯前会突然出现2只怪物，它们不会主动过来，玩家可以依靠装甲的优势快跑冲过去，然后引它们攻击，乘机绕背后打其弱点部位。开启最下层的电梯需要占领所有控制装置，依次杀完杂鱼即可。

最后的BOSS战是水下的潜艇，这个BOSS皮厚的要死，一定要找重型武器对付，例如火箭发射器、榴弹发射器等等。场景非常大，武器也好找，干掉它只是时间问题。



EPISODE 5

5-1

抢夺敌人的战舰时要非常小心，敌舰上的炮塔VS很多，千万别浪费火箭弹，普通的炮台一发就能搞定，而VS需要2发。推荐从战舰的左侧进攻，然后绕到后面的大门处开启大门即可完成任务。

压制战舰大多都是室内战，此时霰弹枪与火箭弹的威力尽显无疑，但要注意火箭弹太近的话可能会误伤到自己。成功压制完两个控制装置后要坚持1分30秒，敌人的装甲兵会大批出现，对付他们拉开一点距离使用火箭弹最为有效，坚持一段时间后自动过关，本章结束。



5-2

一开始后迅速前往上方的平台，看见会发射导弹的直升机要第一时间击破，这次的任务是防守住最下方的大门不被敌人控制，所以看见载人的直升机时马上用重型机枪打下来。听见警报后不用管上方的直升机，直接降落到大门处防守，时间一到后自动过关。

接下来首先先在两个回复能量的装置前把黄色的能量槽积攒到9999，平台上的主炮每发射一次需要500的能量。巨大的蜘蛛BOSS其实非常简单，只要对准它长脚处的弱点部位即可，几次攻击后它会把头凑到主炮前，零距离攻击吧，干掉后本节结束。

5-3

经过了大蜘蛛的威胁后，敌方的军舰突然出现，当然对付这个军舰还是需要舰上的主炮。首先敌舰会慢慢靠过来，此时先别急着用主炮，而是用两端的重型武器攻击敌舰的主炮，被敌人的主炮打到的话是属于一击必杀的。等破坏敌人的主炮后就容易多了，用自己这边的主炮慢慢蹂躏敌舰即可。注意敌舰的前后机翼只有主炮才能打断。摧毁一侧的机翼后换一个方向继续战斗，这时候敌人的主炮会复活，但这次不推荐换武器，而是用主炮对主炮，在主炮中是绝对安全的。此外，敌人大量VS和直升机都会在我方舰艇上出现，所以贸然换成其他武器反而容易死亡。等干掉了敌人复活的主炮后，再依次慢慢扫清这些障碍。

最后一段任务是要抢夺敌舰的控制装置，同时还要保护我方军舰的控制装置。先用火箭发射器把门口碍事的炮台清理掉，随后换上重型武器进入敌舰，敌我双方的两个控制器离得非常近，大概就成一个"凹"字状，千万要注意门口有一个蜘蛛机器人，其火力异常强劲，全部的手雷、飞弹都往里扔吧。搞定后再干掉高处的狙击手。

控制住装置后别急着走，这里还需要防守一段时间，马上换上旁边的霰弹枪躲在箱子后面。一看见敌人上前就一枪送他上西天，40发子弹足够用了。坚持一段时间后收到命令返回我方军舰，回去牢牢守住即可，1分后敌舰爆炸，本章结束。





EPISODE 6

6-1

飞行船上的杂兵战都非常简单，搞定后不料杂兵居然打开了太空舱，众人被抛到了太空之中。继续返回飞船，此时有好几个敌人都拿着狙击枪等着我们过来，干掉船上所有的人，随后关起舱门完成任务。

刚出飞船后就被敌人包围了，资源卫星上的敌人很多，一定要小心前进。前方是第一个难点，两个自动炮台和两个狙击手。首先拿上后方的一个盾牌慢慢前进，敌人的攻击是全部无效的，随后到前方有个栅栏的地方换上地上的能量狙击枪，迅速干掉楼上的两名狙击手，随后再干掉中间的炮塔控制装置即可安全通过。

在宇宙中驾驶VS或使用能量枪时都需要消耗能量，所以注意补充。由于重力比较小，所以不推荐跳跃，万一摔死的话就得不偿失了。前面得到的无限电浆狙击枪非常好用，放在VS上威力增加。慢慢前进压制完所有的地图箱即可，然后通过过道，注意过道这里有两个机枪塔和一个VS，远处慢慢用能量枪耗，没能量就回去补充，不要硬拼。

6-2

本次的任务是控制巨塔中的5个控制装置，2个在巨塔下层，另外3个在上层，玩家需要不断向上攀爬才能到达。途中有几个飞行VS非常讨厌，推荐使用霰弹枪慢慢耗，没血了就在回复装置处多等一会。控制住5个装置后慢慢攀爬到最上层，通过大门后任务结束。

在控制塔处不巧被敌人发现，无奈只能逃出。但敌人的大型VS已经堵在路口，于是展开一场“超级机器人大战”。BOSS的武器种类非常多，而且被打到一下几乎就是半血左右，对付BOSS时最好依托钢板的掩护，在后面慢慢用重型武器磨BOSS，HP不够时千万别恋战，停下来修理。BOSS冲过来时可以跳跃躲避，它的导弹攻击还可以用机枪打掉，坚持到底就是胜利。



6-3

舞台又转向了浩瀚的宇宙，这次的任务是突入大气层。以深邃的宇宙为背景、美丽的行星以及漂浮在宇宙中的残渣。本章的画



面与音乐完美结合，玩家可以享受一下驰骋在宇宙中的爽快感。降落后回到了雪山之巅，此时的天气非常糟糕，肉眼几乎很难看清楚敌人，所以只能靠雷达，前进的时候要多注意地图上的红点，还好怪物不怎么难对付，但有一巨大的蜘蛛非常麻烦，以目前手上的武器很难杀死它，推荐直接逃跑到指定目的地。

在雪地中的基地坚持一段时间后会收到新的命令，然后前往指定地点，路上的杂鱼可以不用理睬。快要到达目的地时，BOSS会突然出现，这个怪鱼会时不时地从下面钻出来，当它吼叫时一定要赶紧逃跑，不然会被BOSS吞掉。雪地上能挖出一部VS，是非常重要的战力，瞄准BOSS身上的黄色弱点部位。在战斗时还要注意，BOSS在雪地中的行动非常敏捷，尽量把它引到前方的岩浆处，这样玩家也能看得更清楚。

6-4

一开始并无难点，岩浆中的怪物大多都是前期的强化型，用地上的武器慢慢清理掉即可安全通过。每一个区域中都会和BOSS交战一会，打掉一定HP后前往下一个场景。在和BOSS交战时千万要注意回避，看见BOSS弱点发光的时候要格外小心，尽量用跑步来回避喷出来的岩浆，万一不幸中招的话可是被直接秒杀的。另外BOSS还会喷出像虫一样的毒性物质，碰到玩家后不仅能封住行动，而且HP会慢慢下降，一定要晃动摇杆来挣脱。在岩浆山头上和BOSS展开最后的对决，这时另外章节部分中的角色都会过来帮忙，不过也只能充当炮灰角色。一般的攻击对于BOSS完全没有效果，注意观察游戏中的提示，攻击BOSS突出圆球状的“头”部后，它会用硬壳罩住，此时马上靠近使用钩爪，随后触发QTE，接下来就等着头顶上的卫星炮华丽的一击吧。不过BOSS的回复能力太强，这一击并没有完全消灭BOSS，无奈之下，只有采取最后的办法。在玩家的头顶之上，资源卫星慢慢冲进大气层，燃烧着的碎片四散掉落在岩浆里。全游戏中最有魄力的镜头就在此处，玩家们可要好好观赏，不过BOSS也会展开防护罩，用火箭发射器打碎。最后的结局还是人类赢得了胜利，而在一片岩浆所形成的大海之中，资源卫星傲然屹立在远处……



其他要素

追加角色与武器

名字	解锁条件
Albert Wesker	Career 达到 LV20。
Frank West	有《失落的星球》（LP1）的存档。
Marcus and Dom	通关一次。（360 限定）
Servbot Head	有《丧尸围城》（Dead Rising）的存档。
Machine Gun SP	有《失落的星球 2》的 DEMO 存档。



称号

名字	解锁条件
BSAA	有《生化危机 5》的存档。
Devil May Cry	有《鬼泣 4》的存档。
Street Fighter	有《街头霸王 IV》的存档。
Capcom Employee	参加过卡普空的宣传活动、比赛等等，并且有存档。
Decorated Soldier	有《失落的星球 极地》的存档。（Lost Planet：Extreme Condition–Colonies Edition）
I Love LP	有《失落的星球》和《失落的星球 极地》的存档。
I've Covered Wars	有《丧尸围城》（Dead Rising）的存档。
Legendary Wamior	有《失落的星球》（LP1）的存档。
LP2 Dev Team	参加过卡普空的宣传活动、比赛等等，并且有存档。
Mega Man	参加过卡普空的宣传活动、比赛等等，并且有存档。
Official Toumament Champion	参加过卡普空的宣传活动、比赛等等，并且有存档。
Played The Demo	有《失落的星球 2》的 DEMO 存档。
Toumament Guest	参加过卡普空的宣传活动、比赛等等，并且有存档。
Capcommaniac	有任何三个卡普空游戏的存档。

结束语

游戏的单机部分说短也不短，虽然表面上只有6个EPISODE，但实际细分下来有十几章，最为关键的还是得看玩家自身的水平。我大概用了16小时左右把NORMAL难度通了。除了特别几章被猪一样的队友连累，其他都非常顺利。最搞笑的场面莫过于3-3，记得一个AI拿着VS用重型狙击枪站在火车上一个劲地往对面射，然后由于开枪后坐力的关系，人物会向后移一点，而这个AI队友移着移着就从火车上掉下去摔死了……当时看得我真是哭笑不得。还有在抢夺第二个地图箱时，我朝着对面的火车发射钩爪顺利跃过去，有个AI也模仿我的动作，不幸的是他却被火车旁边的栏杆拌了一下摔死了……或许制作人比较强调玩家之间的配合，对于AI的设计的确没下多少工夫，撇去这个问题不说，《失落的星球2》还是一款非常不错的游戏，喜欢打枪的玩家没理由不玩。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 火云 美编 一刀





4年举办1次的世界杯无疑是足球的盛宴，激情与梦想，辉煌与荣耀，积累了4年的情感将在1个月的时间里肆无忌惮地宣泄。如果你已经对南非世界杯迫不及待，本作会一解你的心头之馋。作为惟一获得官方授权的2010南非世界杯的足球游戏，本作收录了从预选赛到决赛圈的真实赛程和参加过预选赛的全部199支国家队和球员的官方数据，只要你想到的球队都能够在游戏中找到。除了世界杯模式之外，玩家还可以作为一名球员带领球队举起大力神杯，甚至可以回顾预选赛的经典比赛并亲自参与其中改变比赛结果。届时世界杯期间官方还会在每个比赛日及时将战况更新到游戏中，总之这是一款为了球迷为了世界杯而做的游戏，球迷兼玩家没有任何理由错过本作。

2010南非世界杯	EA		体育
多机种	2010 FIFA World Cup South Africa		美版
	2010年4月27日	1～7人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：全年龄

基本操作 | OPERATION



本作的操作方式与《FIFA10》基本一样，所以在本篇攻略中就不再对操作方式做过多的介绍，这里只指出几点不同之处供老玩家参考。本作为了能够吸引更多"《WE》系列"的玩家（世界杯官方授权游戏只此一份，所以EA不会浪费争取更多玩家的机会），刻意削减了惯性对球员变向减速的影响，玩惯了"WE"也不会有太大的不适感，进攻与防守球员的身体对抗也进行了调整，身体好的进攻队员在带球时不那么容易被抢走球，所以单凭变向加速不使用假动作也可以完成过人，但是连过数人的难度依然很大。另外，罚任意球时习惯了"WE"等到球员跑动时动方向拉弧线的玩家在玩本作时需要注意，"《FIFA》系列"的任意球弧线要在力量槽涨起的同时拉，决定力量后再动方向就已经晚了。本作新增了不少假动作，玩家可以在游戏中的假动作列表中查看，其中有不少是按住LT（L2）键后配合方向扣球的动作，在禁区内相当具有欺骗性。

值得一提的是本作点球的操作发生了翻天覆地的变化，加入了类似NBA游戏中经常出现的稳定度，罚点球时画面右下方会出现稳定槽，玩家按射门键的同时左右摆动的光标便会停住，光标停留在中间的绿色区域罚出的点球才会有质量，否则很容易踢飞（光标摆动的速度和球员的数值有关）。决定射门力量后球员跑动时按射门键，罚球队员便会做出停顿的假动作，按射门键同时按LB（L1）键可罚出"勺子"点球。门将扑球时左摇杆为控制脚步移动方向，右摇杆的作用是控制扑球的方向。

基本操作列表

键位	Classic		New Alternate	
	进攻	防守	进攻	防守
Y(△)	直塞球	门将出击	直塞球	门将出击
X(□)	长传	铲球	射门	协防
B(○)	射门	协防	长传	铲球
A(×)	短传	逼抢	短传	逼抢
LB(L1)	换人	换人	换人	换人
RB(R1)	有利足	——	有利足	——
LT(L2)	平稳控球	侧身移动	平稳控球	侧身移动
RT(R2)	加速	加速	加速	加速
左摇杆	球员移动	球员移动	球员移动	球员移动
十字键	战术设置	战术设置	战术设置	战术设置

进阶操作

进攻	
LB(L1)+射门	吊射
RB(R1)+射门	推射
射门(未射出时)+短传键	射门取消
长传(未传出时)+短传键	长传取消
LB(L1)+短传×2	二过一配合
LB(L1)+直塞球	过顶长传
长传×2	低轨传中
长传×3	地面传中
LB(L1)+长传	提前传中
LB(L1)+长传×2	提前低轨传中
LB(L1)+长传×3	提前地面传中
RB(R1)按住	接球时进行漏球
LB(L1)按住	呼叫身边队友前插
LT+RT	强制移动

移动	
RS+方向	第一时间触球/大步趟球
LT+右摇杆	假动作
LB不加方向	停球转身
RT不加方向	停球
RT+LT	技能盘带

任意球	
射门键	弧线射门
LB(L1)+射门键	大力抽射
LT(L2)	呼叫第二名罚球队员
LT(L2)+射门	第二名队员射门
LT(L2)+短传+射门	一拨一射
Y(△)	人墙跳起
A(×)	人墙前冲



本作为了能够让更多的玩家体验到足球游戏的魅力与世界杯的激情，除了传统"《FIFA》系列"操作方式"Classic"和类"《WE》系列"的"New Alternate"之外，增加了新玩家也能够轻松上手的两键操作模式，只需按A（×）键（传球）和B（○）键（射门）系统会根据场上的情况自动判定为长传短传等传球方式，非常平易近人。

角球	
长传×2	低轨传中
长传×3	地面传中
A(×)	战术角球

©2009 Electronic Arts Inc.

世界杯模式简介 | 2010 FIFA WORLD CUP

作为本作主打的核心模式，“2010FIFA世界杯”（2010 FIFA World Cup）模式能够帮助玩家实现使用心仪的球队在南非举起大力神杯的梦想，本模式收录了国际足联注册的所有100多支国家队，只要你想得到的国家都能够在本作中找到，而且你还可以使用他们在世界杯的大舞台上征战。在该模式，玩家可以直接从决赛阶段开始游戏，在打入世界杯的32支球队中选择一支开始游戏；如果你喜爱的球队遗憾地没有打进世界杯，没关系，你也可以选择从预选赛阶段开始世界杯的征程来弥补遗憾，击败夺冠路上的所有对手举起大力神杯吧。



准备征程



进入本模式之后玩家可以对赛区与难度等内容进行设定：“Quick Start Finals”为直接默认为玩家在游戏初始选择的最喜爱的球队开始世界杯决赛阶段的比赛；“Tournament Type”可以更改开始的阶段，“Finals”为从决赛阶段开始，“Qualification”为从预选赛阶段开始，打完预选赛便结束游戏，“Full”为从预选赛开始到世界杯决赛整个赛事，最后一项比赛的时间最长玩家可以根据自己的喜好选择开始的阶段；“Qualification Region”可以选择预选赛的区域，只有在上一项选择Qualification或Full的状态下本项才会开启；“Half Length”可调整半场时间；“Difficulty”可调整难度，默认为玩家游戏初始设置的难度；“Fixture Type”有Real和Custom两种选择，前者玩家所在的小组和赛程都是按照真实情况来的，而后者则是随机分配球队，想更加融入世界杯的氛围还是选择前者吧。搞定以上选项之后，再选择第一项“Strat the Tournament”即可选择球队征战世界杯了（可同时选择多支球队）。

主菜单介绍

接下来让我们看看世界杯模式的主菜单都有些什么选项吧，主菜单下玩家可以一目了然地看到球队下场比赛的对手（Mach Info），球队信息（Team Status），球队最新消息（Latest News），主菜单画面右侧还会滚动播出射手榜，世界排名和所在小组积分等消息。

Play next match

直接开始下一场比赛，本作取消了正统系列经理模式中的模拟比赛选项，所以本模式中的所有比赛玩家都需要亲手操作完成，如果在比赛中选择退出，那么就会被强制判定为0：3输球。

Squad

球队管理，玩家可以在此对球队的阵容等进行详细的设定。本作取消了玩家熟悉的状态起伏系统，球员数值（OVR）右侧的FRM值成了影响球员能力的关键所在，我们可以将其理解为士气值，此数值会随着赛程的征程而慢慢提高（初始为75），如果球员在比赛中表现出色，那么该数值增长的速度会更快，从而能在下场比赛中发挥得更好。需要注意的是预选赛阶段的士气值不带入决赛阶段，决赛阶段开始后球队的士气值恢复为75。如果玩家从预选赛开始游戏，打入决赛阶段后需要挑选23名球员带入世界杯，决赛阶段开始后不能更换选出的23名球员阵容。

Training

进入训练场进行训练，进入训练场地后按Strat键可选择训练的项目和退出训练。游戏中有一个输球后进入训练场训练的成就（奖杯），失利后进来再退回菜单画面即可拿到。

Tables

积分板。在此可查询各个预选赛区和小组的积分，胜负状况，得失球等信息。按L1（LB）和R1（RB）可切换预选赛区，按L2（LT）和R2（RT）可切换同赛区的小组。

Results

比赛结果，在此可查询所有赛区的比赛结果。按L1（LB）和R1（RB）可切换预选赛区，按L2（LT）和R2（RT）可切换同赛区的小组。

Statistics

该选项下有4个子选项，其中“Teams”可以查询任何参加世界杯赛事球队中球员的数据统计，平均得分（AVR），APP（出场次数），G（进球数），A（助攻数），红黄牌等信息（按△键可切换排列顺序）。“Leaders”中可以看到每个赛区的射手榜，红黄牌榜等榜单。“Ranking”中可以查询到199个国家的世界排名，如果玩家从预选赛开始游戏，排名会随着游戏中的时间推移发生变化（当时的真实世界排名），游戏收录了截止到2010年4月14日的世界排名变化。



只要选择真实赛制无论你使用哪支国家从预选赛开始，你的赛程都会真实地反应在时间表上，有些赛事不是那么密集的赛区，比如亚洲赛区会在正式比赛之外安插很多热身赛，由于本作不能模拟比赛结果，所以你必须亲力亲为打完那些热身赛。热身赛的好处就是可以提高球员的信心值，主力阵容的信心值平均在80以上基本就可以将球队的战斗力提高一个档次。个人感觉如果玩家选择实力较弱的球队，貌似游戏的难度会有微妙的调整，选择弱队打起预选赛和决赛感觉也不会有太大的挫败感（除了在线世界杯……），当然，这纯属个人感觉。

队长模式简介 | CAPTAIN YOUR COUNTRY

创建球员

在本模式中玩家可以使用原创球员或球队中的真实存在的球员带领自己的国家队以获得世界杯为目标努力，其实这就是正统系列“Be a Pro”模式的改版，不同的是这次你要为自己的国家荣誉而努力踢球，使命感和成就感大增。首先要选择使用球员数(Number of Players，最大可同时使用4名球员)，决定所在的预选赛区(Qualification Region，本模式只能从预选赛开始)，决定效力的国家队之后就要选择扮演的球员了，玩家可以使用在Create Player创建的球员或重新创建一名新球员，也可以直接使用俱乐部中现有的成员进行比赛。(可读取《FIFA10》中的自创球员)



主界面介绍

该模式的主界面与世界杯模式十分相似(相同作用的菜单不在此赘述)，在主界面玩家可以直接看到球员的评分，受欢迎程度以及球队的近期比赛安排等信息(球队管理功能只能在成为队长之后才能使用)。主界面右侧会滚动播放小组排名，国家队积分排名以及队内球员排名等信息；主界面中央显显示的信息也和世界杯模式差不多，下方的“Competition”中显示出的是3名队内竞争对手的队内排名情况，你的任务就是超越他们爬到队内排名第1并带担任队长夺得世界杯。

Career

扮演球员的数据统计，玩家可以在这里查看到球员的出场次数(Appearances)，进球数(Goals)，助攻数(Assists)，累计黄牌数(Yellow Cards)，累计红牌数(Red Cards)，射正球门统计(Shots on Target)，传球统计(Passes Completed)，传中统计(Crosses Completed)，盘带统计(Dribbles Completed)，铲断统计(Successful Tackles)，犯规次数(Fouls)，比赛平均得分(Average Match Rating)。如果玩家使用的是原创球员，那么在该菜单按△则可以查看各种任务，完成任务不仅可以增加球员的能力值，还可以解锁隐藏要素。



Play Match

选择主菜单的第一项即可进行比赛，在世界杯开始之前，球队会进行一些热身赛，玩家一定要争取在热身赛中取得好的表现，因为只有引起教练的注意，才能获得主力位置，从而获得去南非的机会。

CYC Ranking

这里会根据玩家在比赛中的表现和评分计算出球员在队中的排名，根据排名划分出5个档次，玩家要进入前23名才能确保自己进入世界杯决赛圈的大名单，前11名可以进入主力阵容，第1名就会被主教练委以队长的重任，这个模式最高荣耀就是以队长的身分带领球队赢得世界杯，带着队长袖标举起大力神杯的那一刻就是玩家圆满之时。

比赛开始之前画面会显示出教练给本场比赛关键球员的建议(Manager Note)，基本上被提名的球员如果在比赛中表现的好，就很有可能被提升到更加重要的位置。本作该模式的默认视角变成了会随着足球的位置缩放画面比例的合作模式视角，而非玩家熟悉的纵向身后视角，更方便4人合作。新的视点虽然可以更加直观地看到场上的比赛形势，不过也会出现控制球员在屏幕外的情况，此时只能利用下方的雷达来控制球员跑位，如果玩家不适应该视角，可以按Start调出菜单选择“Game Srttings”→“Cameras”将“Cpatain your Country Camera”改为“Pro”。

比赛画面信息会直接显示出玩家控制球员与其他3名竞争队友的即时评分，当玩家跑位合理(人物脚下会出现箭头提示玩家的跑位)，传威胁球，过人或射门等有利于球队的表现，评分就会提高，相反则会降低(每次变化为0.1分，进球或助攻可获得非常可观的加分，领到红黄牌则减分)，比赛结束时这个得分就是赛后最终评分，比之前更简单直观。控制球员跑动时一定要注意体力槽，合理分配体力才能在90分钟都有良好表现，否则一味瞎跑只能过早体力透支被换下场。当我方其他队员控制球时按传球键可以呼唤他们将球传给自己，但是需注意瞎要球是会减评价的。当队友控球时，



按传球和射门等按键，球队就会做出相应的动作，可以主动要求队友将球传给自己。防守时玩家控制球员范围附近的对方球员脚下会出现红圈，这说明他们处于玩家的防守范围之内，如果红圈的对手成功接到球或者做出传球过人等动作，说明玩家的防守失责，系统会相应地扣除评价。本作的评分系统经过了调整，与之前系列相比稍微合理了些，虽然起评分不高，但只要遵循多拿球少失误的原则，一场球下来想拿到7分以上相当轻松。

各位置评分关键

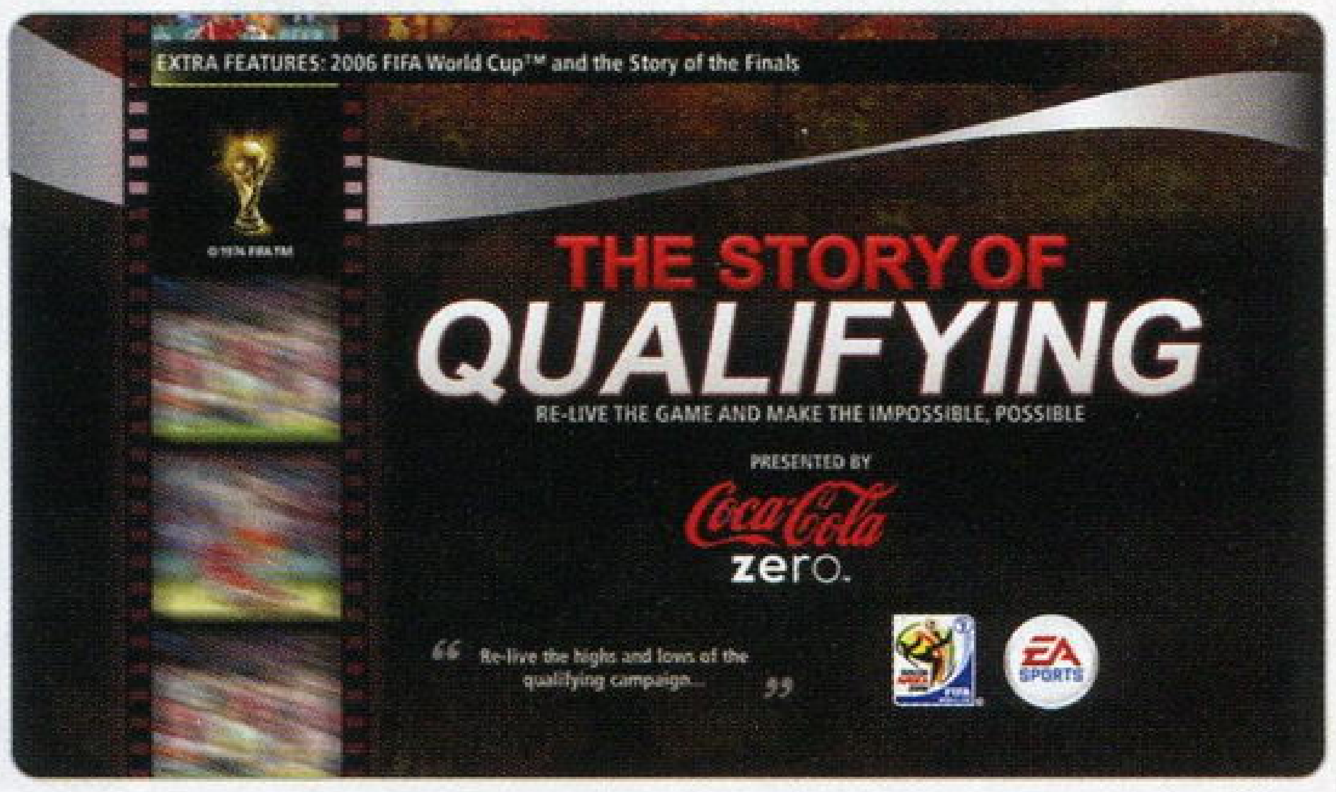
不同位置的球员在比赛中提高评分的手段也不一样，但所有球员都必须在担当位置控制的区域内跑位并让球多停留在自己脚下。只有犯越更少的错误，才能得到主教练更多的信任提升自己在球队中的位置。

后防球员需要严守自己的防守区域并成功铲球或抢断，确保对方球员的传球不再自己的防守区域内通过。

中场球员则要注重自己的传球成功率，即使将球回传给队友也不能被对手抢断，适当的控制下节奏，多找机会为锋线上的球队传球，如果能够形成助攻，得分就有了保障。锋线球员就需要把注意力放在得分和助攻上了，防守方面不用你操心，由守转攻时注意自己位置，不越位才能确保队友传来的球形成有效进攻。

预选赛故事 | THE STORY OF QUALIFYING

可以亲自体验过往经典比赛的经典时刻的模式复活，该模式收录了本届世界杯预选赛经典的比赛片段，每一个片段都是一个任务，玩家必须在限定的比分与时间之下完成系统要求的任务(通常需要玩家在很短的时间内完成逆转)。每完成一项任务，玩家都可以获得一定的积分，如果在比赛中完成要求的附加任务，还能够获得额外的积分奖励使用这些积分能够解锁2006世界杯决赛圈的比赛。本届世界杯决赛阶段的比赛需要等到6月11日世界杯开幕之后，EA会根据比赛为玩家进行更新。遇到卡到的任务，可以适当降低游戏的难度，不必非抱着高难度跟自己较劲，但某些限定难度的比赛就只能提高自己的球技再来挑战了。



成就&奖杯列表 | ACHIEVEMENT & TROPHY LIST

成就(奖杯)名	获得条件	成就(奖杯)
Single Star Group Stage	使用半星或1星球队踢完“在线世界杯”小组赛	30(铜杯)
Two Star Group Stage	使用1.5星或2星球队踢完“在线世界杯”小组赛	20(铜杯)
Three Star Group Stage	使用2.5星或3星球队踢完“在线世界杯”小组赛	5(铜杯)
Against all odds	使用半星或1星球队赢得“在线世界杯”	75(金杯)
Ultimate Underdogs	使用1.5星或2星球队赢得“在线世界杯”	50(银杯)
Played well as a team	使用2.5星或3星球队赢得“在线世界杯”	15(铜杯)
Dream Come True	使用3星或3星以下的球队从“在线世界杯”小组赛中出线	5(铜杯)
Undefeated Group Stage	“在线世界杯”小组赛以3场全胜的战绩出线	15(银杯)
Hospitality and Victories	使用南非队在世界杯小组赛出线	10(铜杯)
We'll just score more	世界杯决赛阶段失球总数达到14以上赢得世界杯(Semi-Pro或更高难度限定)	10(铜杯)
Concede No Goals	未失一球的战绩从世界杯小组赛中出线(Semi-Pro或更高难度限定)	10(铜杯)
Defend, Defend, Defend	决赛阶段总失球数在11个以下赢得世界杯	10(铜杯)
Second Trip, First Goal	使用打入世界杯但没有进球的国家打入世界杯决赛阶段并进球(中国，加拿大，希腊，摩纳哥，特立尼达和多巴哥，刚果)	10(铜杯)
Europe Qualifier	单机游戏从欧洲区预选赛出线	20(铜杯)
Asia Qualifier	单机游戏从亚洲区预选赛出线	20(铜杯)
Oceania Qualifier	单机游戏从大洋洲区预选赛出线	20(铜杯)
CONCACAF Qualifier	单机游戏从北美洲及加勒比地区预选赛出线	20(铜杯)
South America Qualifier	单机游戏从南美区预选赛出线	20(铜杯)
Africa Qualifier	单机游戏从非洲区预选赛出线	20(铜杯)
First Team Selection	“Captain your Country”模式中进入1队并进行1场比赛	15(铜杯)
Managers First Choice	“Captain your Country”模式中使用自创球员在球队中排名最高	15(银杯)
Co-op Success	“Captain your Country”模式合作的4人在一场比赛中评分都在7分以上	5(铜杯)
Practice Penalty Kicks	在训练点球时罚进5个以上球	10(铜杯)
Masterful Performance	“Captain your Country”模式中一名球员获得奖项	20(银杯)
The Captain	“Captain your Country”模式被任命队长并进行1场比赛	10(铜杯)
Solid Performer	“Captain your Country”模式结束时球员的平均分达到8分以上	10(铜杯)
Fair Play	“Captain your Country”单机模式中没有因为红黄牌被停赛	5(银杯)
Victorious!	“Captain your Country”模式赢得世界杯	100(金杯)
Hold the Line	“Captain your Country”模式以防守球员的位置获得8分以上的平均分评价	5(铜杯)
Most Hat-tricks	“Captain your Country”模式在世界杯决赛阶段完成2次或更多帽子戏法	20(铜杯)
2010 FIFA World Cup Mastery	击败过所有32支打入2010FIFA世界杯决赛阶段的球队(任何模式皆可)	125(银杯)
2006 FIFA World Cup Final	使用意大利击败法国(Semi-Pro或更高难度限定)	10(铜杯)
2002 FIFA World Cup Final	使用巴西击败德国(Semi-Pro或更高难度限定)	10(铜杯)
1998 FIFA World Cup Final	使用法国击败巴西(Semi-Pro或更高难度限定)	10(铜杯)
Lightning Quick Strike	世界杯决赛战中在90秒之内进球	20(银杯)
World Cup Winner	赢得世界杯	125(金杯)
Shameful	在线排名赛中强制退出5次以上	0(无)
World Cup Champion	获得所有奖杯	无(白金)
隐藏成就(奖杯)		
First time on the world stage	使用从未打入世界杯的球队进行“在线世界杯”	15(铜杯)
Adidas Golden Shoe	“在线世界杯”使用1名球员累计打进10球	20(无)
Better luck needed next time	“在线世界杯”未能从小组赛中出线	20(铜杯)
Practice Makes Perfect	输球后在训练场进行训练	5(铜杯)
Pressure Cooker	使用自制球员在点球大战中罚进1球并获得胜利	15(铜杯)
2 Button Mentor	合作模式下至少有1名玩家使用两键模式并赢得比赛	10(铜杯)
2010 FIFA World Cup Fever	“在线世界杯”击败拥有该成就(奖杯)的玩家	10(铜杯)



说实话，本作的成就(奖杯)获取的难度并不大，除了使用低星球队赢得“在线世界杯”的几个在线模式奖杯需要点人品之外，其他奖杯基本都可以在“世界杯”和“Captain your Country”模式中拿到。2.5星或3星的球队中推荐使用中国(其实3星牙买加非常好用，要力量有力量要速度有速度，但相信会有更多玩家选择中国队吧)，虽然国足那帮人在现实中不争气，但是在游戏里同星级的球队中还是相当不错的，建议将替补中的韩鹏和李金羽放在主力锋线上，韩鹏有身高有力量，射门也有一定精准度，即使与强队中的后卫对抗也不会吃太大的亏，顶在最前面打反击效果很好，李金羽的速度和抢点能力不错，隐藏在韩鹏身后能够寻找到不少机会。中场阵容基本不用调整，郑智是中国队中能力值惟一上70的球员，传球能力不错，不过身体和速度没什么优势，拿着球在中场组织两下，往边路分球是个不错的选择，右边路的王栋没什么太大的缺点，可以考虑将替补中速度和盘带更好的杜震宇将其换掉。中国的后卫线平均速度和身体都不太理想，需要做点调整，建议左路摆孙祥，右路孙继海，杜威配合李玮峰搭档防守中路，虽然遇到速度快的球队依然很容易被打反击，但阵地战的时候防守基本不会出太大问题。1.5星或2星的球队推荐大洋洲的新西兰，1星以下可选择的球队就不多了，哈萨克斯坦以及一些非洲的球队都能拿来用用，不过要想在“在线世界杯”中夺冠，那难度还是相当大的，没有其他办法，只能靠磨练自己的球技了。

隐藏庆祝动作以及球队解锁

世界杯无疑是最具商业价值的体育赛事之一，任何获得官方授权的厂家都不会浪费任何宣传自己产品的机会，本作EA就与可口可乐、阿迪达斯等世界杯授权厂商进行了合作，游戏中不仅有以零度可乐冠名的“预选赛故事”(The Story of Qualifying)模式，还有以阿迪达斯签约球员组成的阿迪达斯明星队与可口可乐庆祝动作，不过后者需要在游戏中输入密钥才可以解锁。下面就放出阿迪达斯明星队和可口可乐进球动作的解锁密钥，玩家可以在“My 2010 FIFA World Cup”菜单下面的“EA Sports Extras”中选择“Unlockables Code Entry”来进行解锁。另外，



游戏中隐藏的经典球队，需要使用相应的球队获得世界杯之后才能使用。

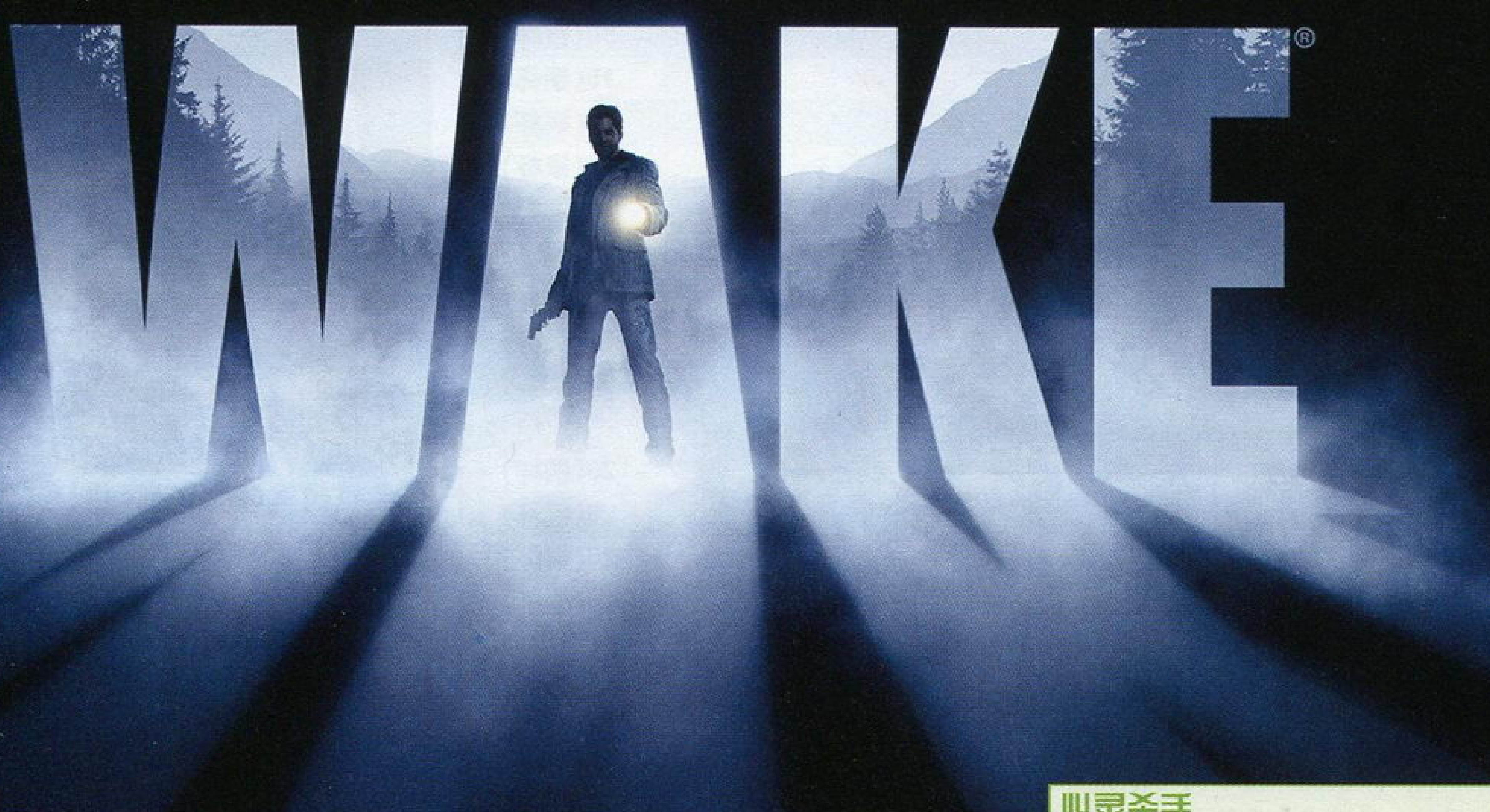
庆祝动作解锁

名称	密钥
Dying Fly	UGSIMLBHLFPUBFJY
The Prancing Bird	DVMNJPBTLHJZGECP
African Dance	TWVBIXYACAOLGOWO
Side Slide	KBRRWKUIRSTWUJQW
Ice Skating	VNDWDUDLMGRNHDNV
Flying Dive	LHEHJZTPYYQDJQXB
Baby Cradle	DBQDUXQTRWTVXYDC
River Dance	MIKAKPUMEEWNTQVE

阿迪达斯明星队解锁

名称	密钥
Adidas Ultimate 11	WSBJPJYODFYQIIGK

ALAN WAKE



《心灵杀手》是微软几年磨一剑的一款高素质恐怖惊悚类游戏。故事讲述恐怖小说家艾伦韦克与妻子到亮瀑镇度假，但是妻子爱丽丝却离奇失踪，并且发生了一件又一件的离奇事件。在游戏中玩家需要扮演作家艾伦韦克，在各种各样的离奇事件中生存下来，最终揭开一切事件的真相。值得一提的是本作的战斗，利用光来对抗黑暗的手段非常新颖，实际游戏过程中未知的谜团、无处不在的黑暗、不知道会从何处出现的敌人都将玩家步步紧逼，使玩家在游戏过程中代入感十足。此外，在剧情的细节方面做的非常出色，有兴趣的朋友不妨试试。

心灵杀手	Microsoft Game Studios	动作冒险
X360 Alan Wake		中英文合版
2009年5月18日发售	1人	59.99美元
		对应玩家年龄：18岁以上

文 骚扰天皇·SK、鞋饿地主·RP 编 九兵卫 美编 玻璃球

系统指南

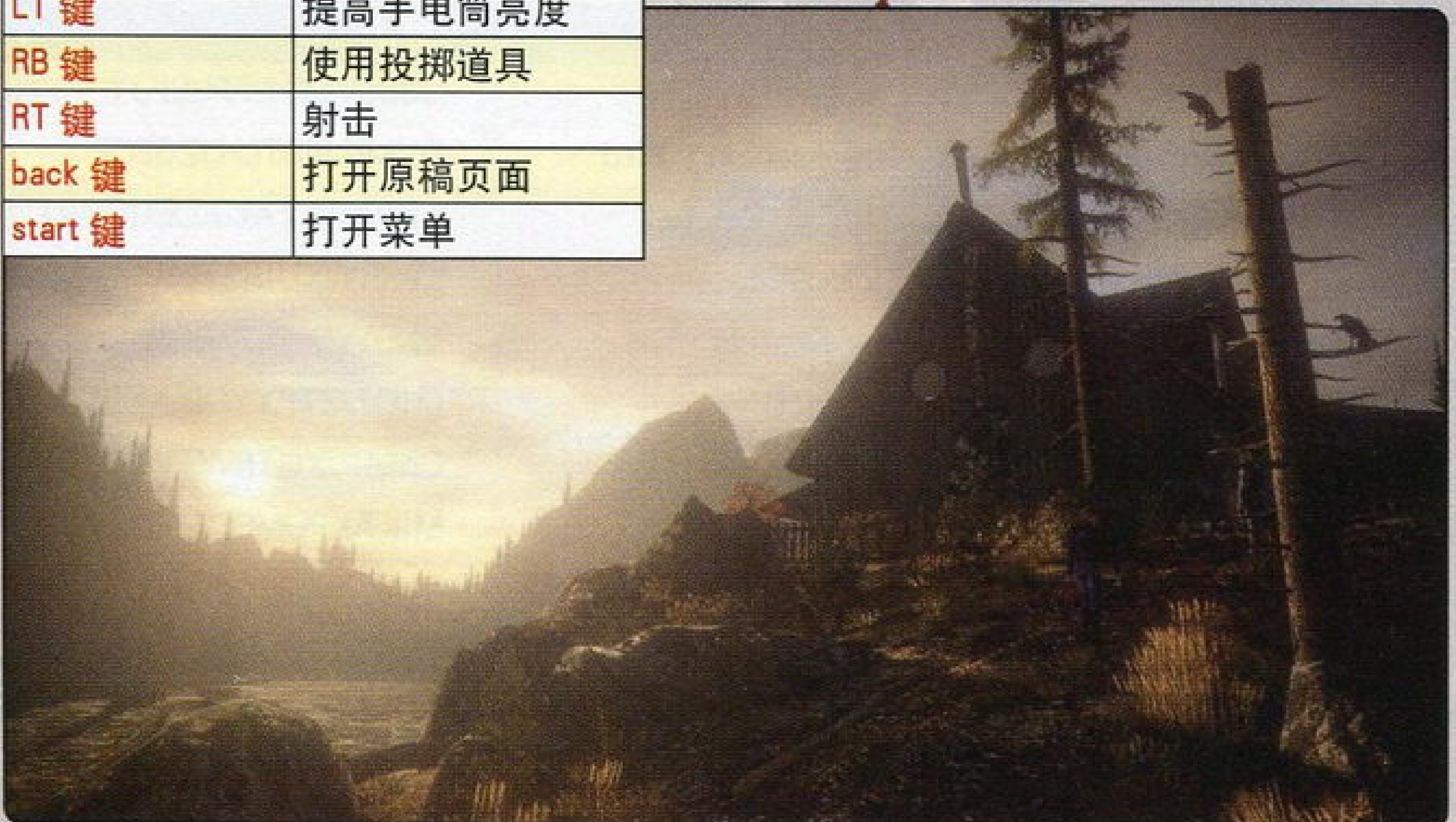
操作说明

行动状态

按键	效果
左摇杆(LS)	移动
右摇杆(RS)	转动视角
十字键	选择武器
A 键	跳跃
B 键	使用道具
X 键	快速装填武器
Y 键	更换电池
LB 键	冲刺、闪避
LT 键	提高手电筒亮度
RB 键	使用投掷道具
RT 键	射击
back 键	打开原稿页面
start 键	打开菜单

驾驶状态

按键	效果
左摇杆	改变车辆驾驶方向
右摇杆	转动视角
A 键	提高车灯亮度
B 键	上／下车
LT 键	刹车、倒车
RT 键	加速



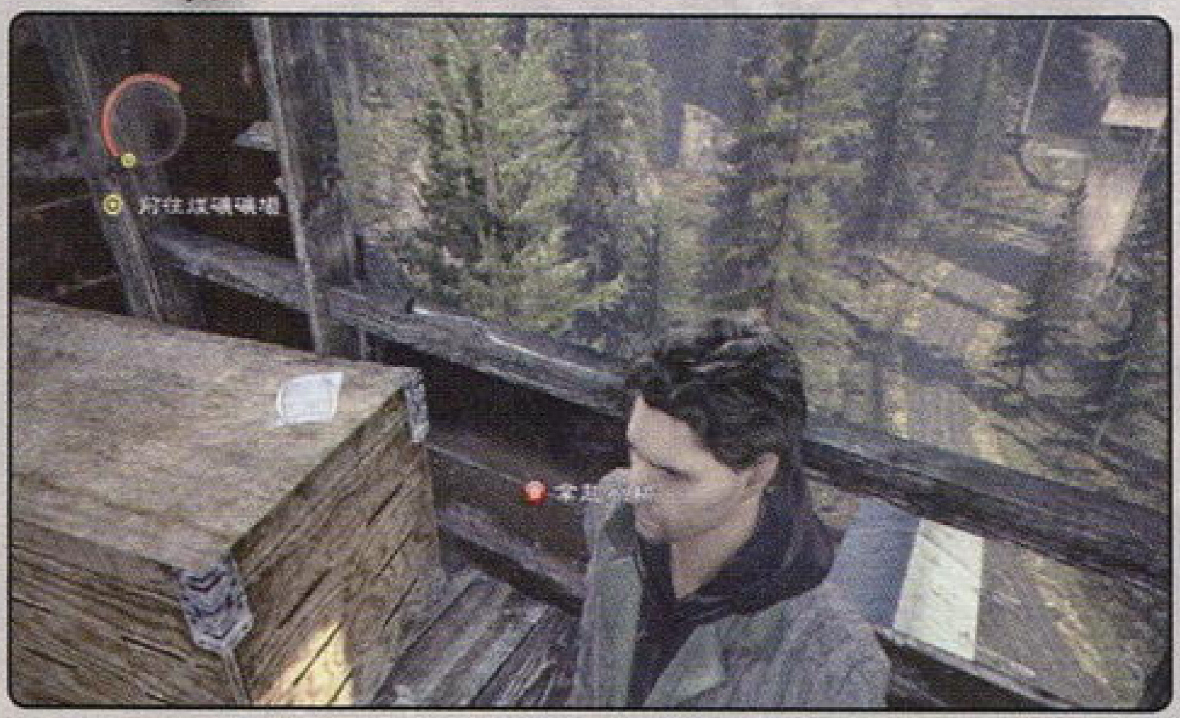
游戏难度



游戏分为一般、困难和梦魇三种难度。其中梦魇难度需要在完成困难难度后才能开启。三种难度对于游戏剧情没有任何影响，如果只是为了体验本作的精彩故事的"剧情控"玩家，笔者建议选择一般难度进行游戏。三个难度之间主要的区别在于敌人的攻击力和防御力，每提升一个难度敌人的攻防都会上升一倍，即使是用左轮手枪在一般难度中只需要一枪就可以打倒敌人在梦魇难度中也需要四枪才能打倒。因此在高难度下一味地杀敌反而容易让自己陷入弹尽粮绝的尴尬场面，考虑如何节约弹药，减少战斗次数才是顺利通关的关键。此外，有部分的原稿需要在梦魇难度下才可以拿到。

©developed by Remedy Entertainment/2010 Microsoft Game Studios

收集品



本作中的收集要素很丰富，有100个咖啡保温瓶、106张原稿、30个补给箱。此外还有11台收音机可以收听广播，14台电视可以收看，以及25个告示牌上写着当地的一些风俗习惯让玩家熟悉游戏背景。这些都与成就挂钩的。咖啡保温瓶和原稿有很大一部分散落在各个区域的边角，一些咖啡保温瓶和原稿需要在高难度下才能获得，因此想收集的玩家不仅需要在游戏中多走一些弯路寻找，还要做好把所有难度都通关一遍的准备。广播和电视集中在室内，只要有见到屋子就可以进入查看。30个补给箱的周围都会有黄色的箭头或者火炬标记，补给箱里大部分都是好装备，合理利用会使游戏过程更加轻松。

生命值说明

游戏中生命值是最重要的一项数据，当生命值降至最低主角控制的韦克将死亡，游戏也会失败。总共有四格，当生命值不足一格时画面会变成黑白，以示提醒，此时再受到敌人攻击往往将会导致游戏失败。生命值受到伤害之后只要不遭受敌人攻击就能慢慢的回复。如果到了安全的灯光下则能够快速的回复生命值。

关于显示器

显示器上有个标记，当这个标记位于中间位置时表示目标就在身边。位于边上时则指明目标的方向，例如标记在正下方则表示目标地点在自己的正后方。时常观察这个显示器可以使游戏进行的更加轻松。





战斗

本作的敌人分为两类，黑暗俘虏和被黑暗附身物体。不管是哪种敌人它们的弱点都是光，战斗时需要使用手电筒的光照射敌人，将附着在人身上的黑暗驱走之后敌人会现出原形，此时我们的攻击才能对他们造成伤害，而被黑暗附身的物体则只需要用光照即可。而闪光弹和信号枪可以直接对大部分的敌人造成直接伤害。

游戏心得

1.在野外遇到敌人时，如果附近就有安全的光线地带，完全可以不必浪费时间和他们做过多的纠缠，用最快速度跑到灯光下就可以脱离战斗。哪些地段的敌人可以不必理会流程攻略中将会详细说明。

2.如果敌人的数量较多，应尽量跑到角落附近，站在场地中间很容易被背后的敌人偷袭。

3.优先解决掉离自己较近，且血少的敌人，手电筒电池少于5颗的时候，可以采取不提高亮度，一边照射敌人一边后退的方式节省电量。

4.尽量多使用投抛类道具，在一些需要拉动开关、攀爬的地段先使用该类道具可以有效的免除敌人干扰。

躲避敌人的攻击

本作的高难度下最重要的一点就是要尽量回避敌人的攻击。使用LB键可以使出躲避动作，通过LS键的配合，玩家可以选择往哪个方向进行躲避。回避的路线要选好。这里建议不要直线逃跑，因为这样容易被敌人扔出的斧头打中。此外，在逃跑的时候要估计身后的情况，在敌人快追上的时候需要按LB躲避敌人的攻击。在前方有树干之类的障碍物时应该及时跳过，否则容易被敌人赶上。笔者建议从困难难度开始游戏，能够锻炼如何有效地回避敌人的攻击，使得之后在梦魇难度下能够轻松地通关。

由于游戏设定成只要逃到灯光下，除了强制战斗的敌人以外都会消失，因此在高难度下如何有效躲避敌人以节省弹药就显得至关重要，知道哪里的敌人可以不用理会是能否顺利通关的要点。比较在高难度下需要避免的战斗主要是有防御强化的敌人，否则杀一个敌人将消耗最少8发左轮手枪的子弹相当不划算。像电锯男这种需要用左轮手枪打14枪才能杀死的敌人都要想办法绕过，否则很容易陷入弹尽粮绝的地步。

此外还要熟悉什么地方有陷阱。有些房间里会有一些枪支弹药，一旦捡起就会出现一批敌人，要分析捡起这些装备的得失，只有在得大于失的情况下才去捡装备。比如第三集中前往调度场途中那个屋子里的散弹枪不该捡，因为捡起散弹枪之后出现四个敌人包围住玩家，而且用只能装两发子弹的散弹枪来杀敌没有什么优势，到后面捡到泵动式散弹枪的这段路之间也没有什么难度，因此不拿这把散弹枪是明智的选择。

装备

本作的装备不是很多，分为灯光类和杀伤性武器类，灯光类有四个：手电筒、强力手电筒、提灯、强力提灯。杀伤性武器有左轮手枪、散弹枪、泵动式散弹枪、猎枪、信号枪、信号火炬和闪光弹。具体的能力如下：

灯光类

灯光类武器需要电量的支持才能发挥效果，当使用LT键提高灯光亮度的时候将会消耗电量。如果电量降至最低，手电筒发出的灯光将变得非常微弱且无法提高灯光亮度，平时只要不提高灯光亮度，手电筒的电量就会缓慢恢复。在游戏过程中可以拿到不少增加电量的电池，在一些强制战斗的场合中请不要吝啬电池，在电量低于30%的时候应果断使用Y键装填。

手电筒	普通的手电筒，照射范围很小，消除黑暗防护罩的时间较慢。
强力手电筒	最大电量比手电筒要多，但照射范围和消除黑暗防护罩所需的时间和手电筒相同。
提灯	电量和照明度相比手电筒都更加优秀，消除黑暗防护罩所需的时间也比手电筒短
强力提灯	消除黑暗防护罩所需的时间比提灯短

此外还有增加电量的电池和锂电池，可以快速增加手电筒的电量。最多可以持有20个电池。

杀伤性武器类

因为灯光类装备只能够驱除黑暗俘虏身上的黑暗防护罩，无法彻底杀死他们，而杀伤性武器正是用于彻底杀死没有黑暗防护的黑暗俘虏。但是在黑暗俘虏身上的黑暗防护罩还没被消除的时候杀伤性武器很难对敌人造成伤害，因此必须配合灯光类装备使用。信号枪和闪光弹例外，这两种武器可以在未消除敌人黑暗防护罩的情况下直接杀死敌人，但是对于某些比较强的敌人效果不是很好。以下是各种杀伤性武器的具体能力：

武器	满膛时弹药数	最大持有弹药数	攻击力	开枪频率	特点
左轮手枪	6	42	低	快	射速快，缺点是威力小，在后期遇到血多的敌人时需要经常装填弹药。
散弹枪	2	32	中	快	攻击力较高，缺点是满膛的弹药数太少且射程太近。
泵动式散弹枪	8	32	中	一般	能力比较平均，缺点是只有近距离攻击才有杀伤性，在被大量敌人包围的场合中非常实用。
猎枪	5	25	高	慢	攻击力高，射程远，缺点是射速和装填速度低，遇到大量敌人的时候将无用武之地。
信号枪	1	12	高	很慢	拥有所有武器中最高攻击力和攻击范围。由于弹药很少，适合在危机时刻救场。
信号火炬	–	20	–	–	几乎没有攻击力，被敌人包围时使用可以暂时停止敌人的进攻。
闪光弹	–	20	高	–	攻击力高，范围广，可以一次消灭大量敌人。缺点是投抛出去后需要两秒左右才能爆炸。

剧情流程

注： 1.本流程攻略中部分战术是针对困难和梦魇难度，玩一般难度的玩家可以尝试一些其他的打法。
2.游戏中尽量不要放过四散在各处的原稿，认真阅读这些原稿能让你“预知未来”，有助你顺利地通过一些难点。
3.本攻略把剧情和流程分开，不喜欢被剧透的读者可以直接观看流程部分。

第一集 噩梦

作家的梦境

史蒂芬金曾写道：“噩梦并不受逻辑的控制，而且如果噩梦能够解释，反会失去原有的趣味”。在恐怖小说中，被害者总会不断询问“为什么”但却得不到任何答案。其实也不应该有答案。

我叫艾伦韦克，是一名恐怖小说家，虽然我一直都有生动的想象力，但这次我做的梦让我很不安，因为这实在是太过疯狂、黑暗、诡异了。

梦境的开始非常普通，我为了一个莫名的原因而开快车赶往目的地——一座灯塔，周围压抑的黑暗迫使我急着想快点逃离这鬼地方，我在滨海公路上开着快车，当我发现前面有人想搭便车时已经太迟了，我的车子结结实实的把那个可怜的人撞倒在地，当我下车查看时，抱着这具逐渐冰冷的尸体，我敢肯定警察会把我关进监狱，但现在管不了这么多了，我必须要前往灯塔，因为那里有很重要的事情在等我。

正当我朝灯塔前进时，令人吃惊的事再次发生了，刚才被我撞死的路人居然爬起来，并手持斧头朝我袭来，没有自卫能力的我在慌乱之中只能朝灯塔的方向逃跑。突然，一个声音进入我的脑海，告诉我利用光可以消除黑暗。幸好有他的引导，我成功躲过那个亡命徒的追杀，跑进灯塔……

流程



①根据提示走到前方木桥；
②逃离黑影，之后进入教程模式，需要利用LB键躲避黑影的两次攻击，之后可以继续前进；
③快速跑到小屋里，小屋发生震动后从小屋逃出，来到光亮处获得手电筒，再次进入教程模式；
④根据提示使用LT键提高亮度照黑影，并捡起左轮手枪打倒黑影。最后进入灯塔。

欢迎来到亮瀑镇

“韦克，醒醒，韦克！”

一阵熟悉的声音把我叫醒，我揉了揉酸痛的眼睛，发现自己在车上。坐在驾驶室里的妻子爱丽丝关心地看着我：“韦克，没事了，你刚才只是做了一个噩梦而已。”

为了不让爱丽丝担心，我朝她笑了笑。她下车后，我独自回想起刚才那个诡异而真实的梦。但我不想因为这个梦破坏我和爱丽丝难得的旅游，跟着爱丽丝走下车后，湖边漂亮的景色让我压抑的心情放松不少。

我是一名恐怖小说家，我的作品也相当受欢迎。但自从在两年前我完成了上一篇作品后，一旦面对稿纸我就会心神不宁，这种病态一样的症状让我再也无法面对打字机。毫无疑问这使我陷入了创作低潮，编辑巴瑞和妻子爱丽丝对我的情况都非常担心，巴瑞决定让爱丽丝和我一起来到这个名叫亮瀑镇的乡下小镇一起放松心情。

来到小镇后我意外地受到一些书迷的热情欢迎，这里正准备开始举办一年一度的驯鹿节，节日前特有的欢乐气氛让我和爱丽丝轻松不少，我们开心地在小镇上稍作休息，决定先前往巴瑞帮我们租下的小屋。

小屋的对面是一所名叫巨釜湖村庄的豪华医院，那里的主治医生哈特曼由于治好了相当多艺术家的职业病被尊称为“艺术治疗者”，靠在我肩膀的爱丽丝建议我有空一起去拜见哈特曼医生，让他帮我诊治查看我的身体状况。虽然我心里难免有些不快，但还是答应了爱丽丝的要求。

在亮瀑镇的第一个夜晚很快来临，本来劳累了一天的我该和妻子渡过一段美好时光，可我却为一些小事和爱丽丝闹了点不愉快。爱丽丝在小屋的书房放了一台打字机，她希望在乡下环境的影响中我能够有创作的灵感。但打字机上稿纸发出的反光刺痛了我的双眼，这使我一时控制不住自己的情绪，和爱丽丝吵了起来，并摔门而出。



由于爱丽丝有严重的暗黑恐怖症，我知道她不会跟着我出来，正在我在外面生闷气时，小屋突然断电，爱丽丝在屋里大声求救让我担心起来。可当我拿着手电筒闯入黑暗时，却发现爱丽丝并不在小屋里。慌乱中我发现小屋旁边的围栏已经破烂，担心妻子的我急忙跳入水中……

流程

①走到左上角与船上的当地人说话；

②回到爱丽丝身边，接到巴瑞电话后上车；

③敲男厕所的门，遇到芭芭拉，获得小屋的钥匙和地图后离开餐厅；

④到小屋旁边的仓库里启动发电机（指针到达绿色区域的时候按A键即可），随后回到2楼的房间里，两人发生争吵；

⑤返回屋子，发现爱丽丝失踪。

从噩梦中苏醒

当我再次醒来的时候，我发现自己坐在车子里，头上的伤口让我意识到自己可能出了车祸。我忍住剧烈的头痛挣扎地爬下车，观察四周后我决定前往不远处的加油站，那里亮着灯光，肯定有电话可以让我报警。

在路上，我捡到了一张稿纸，这是一本名叫“启程”的小说草稿，而小说的作者居然是我，我可不记得自己曾经动笔写过这本小说。但周围的情况并不允许我做更详细的思考，几个手持凶器的暴徒再次把我包围，为了活命，我发疯似地朝有亮光的地方跑——虽然那只是一盏普通的路灯。当人们被黑暗压迫时，即使是一丝代表“希望”的光明也不会放过。在灯光下，我惊讶地发现刚才追杀我的黑影都消失不见。我又想起那个噩梦中引导我的人说的话“只有光明才能把黑暗充满。”

在手电筒微弱的灯光掩护下，我终于来到加油站。一路上小镇居民“友好”的对待方式让我还是后怕不已。幸好，加油站的电话能够使用，很快小镇的警长莎拉开车接我，在和莎拉的交谈中我吃惊地发现自己失去了整整一个星期的时间，我和爱丽丝居住的小岛也在三十年前的地震中就已沉入湖底。不能接受事实的我和莎拉开车来到湖边，面对空无一物的湖面，巨大的打击让我全身都失去了力气。这一切都是怎么回事？而爱丽丝，她又身在何处……

流程

①来到伐木场，由于此时没有对抗敌人的武器，快速跑到小屋里躲避，在里屋使用电话；

②小屋被推土机弄的倾斜后从里屋的门口逃出，调查高压电电压箱关掉电，从带电的树干走出去。启动伐木场里的发电机后可以控制起重机，把木头移动到中间搭起桥梁；

③到一个小屋里调查墙上的开关，打开铁门继续前进，之后的一段路需要借助于左上角的罗盘来指明前进的方向。路上潜伏着不少的敌人，不过由于第一章给的弹药比较多，可以轻松全灭敌人；

④进入铁门后直走，会发生剧情，由于这里有大量的弹药供应，因此不用考虑弹药的补给问题。立刻回头远距离解决掉三个杂鱼后速度强化的精英怪会下来。他在有黑暗防护罩时移动速度很快，玩家需要时常注意周围的情况，建议到一个角落去等候他自己送上门，精英怪在攻击前会停下一小段时间，此时马上用手电筒照射，反复几次即可消除掉黑暗防护罩；

⑤全灭敌人后调查铁栏上的开关开门，进入加油站使用电话通知警察。

第二集 暗黑俘虏

亮瀑警局

说起爱丽丝的暗黑恐惧症，在我们刚认识的时候她就患上这种奇异的病。在她看来，黑暗并不仅仅是白天黑夜的交替这么简单，而是一种能够感受的到、有真实感的物质。记得在几年前，我为了消除爱丽丝对黑暗的恐惧，我给她讲了一个我小时候的亲身经历——一个叫做“神奇开关”的故事。

“艾伦先生，你还好吗？”

护理医生的话语打断了我的回忆。我这才想起自己在警察局里，如果我告诉他们昨晚的经历，他们肯定会认为我是一名神经病而扣押我，为了能够寻找爱丽丝，我忍着头痛告诉他们自己只是出了场车祸而已。幸运的是，他们相信了我的说法。在和罗莎警长谈话的时候，我接到一个陌生来电，可这居然是自称绑架爱丽丝的绑匪打来的电话，虽然我不觉得沉入湖底的爱丽丝会在他们手里，但此时我也毫无办法，只能牢牢抓住这跟救命稻草。对方警告我别和警察做太多的接触，并要求我今晚去长老公园的情人峰和他见面，谈判赎回爱丽丝的条件。这时，我的编辑巴瑞来到警局把我接回去，他是我最好的朋友。一路上，我把自己的遭遇告诉他。虽然这一系列疯狂的事情让他暂时无法接受，但巴瑞还是决定支持我的做法，并和我一起在长老公园附近租了一个小木屋。

流程

①打开咖啡机，接下来去找爱丽丝；

②前往书房查看封面草稿，发生停电事故；

③调查电闸恢复电力。回到爱丽丝处，告诉她“神奇开关”的故事；

④找警长谈话，拿起自己的物品；

⑤到警局后面停车场，检查废车；

⑥走到警局前门跟洛斯提交谈，遇到巴瑞；

⑦到电脑旁拿表格，把表格拿给洛斯提。完成之后拿起钥匙出门。

长老森林国家公园

经过漫长的等待，夜晚终于降临，我按照匪徒的要求，独自一人前往长老公园的情人峰和他见面。通过路上拾到的原稿的描述，我得知一直以来袭击我的是一个名叫“黑暗”的神秘敌人，它虽然本身没有多大本领，但能控制其他东西，甚至是人类，使它们变成没有感情的暗黑俘虏。一路上，我不断受到暗黑俘虏的骚扰，就连长老森林的管理员洛斯提先生也不幸被该死的暗黑控制。当我击退一批又一批的暗黑俘虏后，终于抵达和绑匪的约定地点，此时绑匪——我和爱丽丝在渡船上遇到的那位老年人已经在此处等候多时。由于有暗黑俘虏的加入，我和绑匪的谈判并不愉快，冲突中，我和绑匪双双掉下悬崖，所幸的是悬崖上茂密的树丛产生不小的缓冲作用，让我没受到什么伤害。回去的路上我接到了绑匪的来电，绑匪似乎认为这本叫“启程”的小说是出自我的笔下，并且这些原稿有着一种神秘的力量。他要求我两天之内把剩下的原稿交给他，否则我将再也无法见到爱丽丝。

另一方面，在小屋等候我回来的巴瑞那里也不太平。黑暗操控大量的乌鸦盘旋在小屋上方等候着我的“大驾光临”。在巴瑞的帮助下，我和他里应外合，好不容易利用灯光赶走这群烦人的乌鸦。经过这一夜的洗礼，巴瑞也不得不相信我所说的事，他决定先到小镇上打听有关黑暗的消息。这时，黑暗的本体——披着“芭芭拉”外皮的老人利用黑暗的力量控制住镇上驯鹿酒馆的女店员罗丝，黑暗想借罗丝之手控制住韦克，让他为自己服务。被黑暗控制的罗丝打电话给巴瑞，她谎称自己拿到了几页韦克的原稿，希望两人能抽空前去她家拿，可还没等韦克做出决定，好色的巴瑞就一口答应了罗丝的邀请。

流程

①一路往下，找到洛斯提。到对面开门，找电源开关；

②回到之前的屋子里，从屋子里的洞出去，发生与洛斯提的战斗。洛斯提的移动速度很快，打的时候需要有耐心。可以用手电筒把敌人赶到小屋子里面，由于出口只有一个，之后只要对着小屋子的方向照手电筒就可以了，敌人停止移动后马上加大手电筒亮度消除黑暗的保护；

③胜利后跟着“LOVERS' PEAK”路牌的方向一路向下走；（MOONSHINE CAVE中有一把散弹枪和锂电池）

④在一棵中间相通的大树有两场战斗，第一场有一个防御加强的敌人，建议留到最后解决。两批敌人打完之后继续前进有一个发电机，启动之后继续向前，会有很多敌人，如果是高难度的话就直接快速逃往下一个灯光点，否则弹药会很容易不够；

⑤调查缆车开关坐上缆车，跟着绑匪穿过森林。剧情到这里时主角的枪掉了，手头只有手电筒，先在旁边捡到信号火炬，之后的一段路就靠这个来防身。由于枪在绑匪那里，我们只要利用手电筒把敌人的防护罩消除即可，之后跟随绑匪到达情人峰，两人发生争持并掉下悬崖；

⑥穿越森林。这里可以捡到绑匪的枪。这之后的一段路上有许多的捕兽夹，走路的时候要仔细观察。这段路上有两个发电机，启动之后会有安全的光源。建议使用信号火炬，趁敌人无法行动的时间启动发电机。前往磨坊的顶端；

⑦磨坊地面上有不少黑色的物体，不小心踩到会扣血，为了安全可以用手电筒照射黑色物体使其分解。继续向前走一段距离有一个带着耳机的敌人，他的能力比其他敌人要高出不少，远距离先用手电筒照，靠近了之后使用信号火炬，配合手电筒快速抵消他的黑暗防护，打倒这个敌人之后到左边的屋子里拿到猎枪。继续前进，之后的敌人用猎枪可以轻松消灭。进入前面的门后听到敌人说“伐木是很危险的职业”时需要马上退回，电锯男会带着几个杂兵过来，可以先用猎枪消灭掉两个杂兵，再利用电锯男移动速度慢的特点慢慢磨死；

⑧走出森林之后调查车库，到男厕所里找到钥匙后出来，注意厕所里有一个敌人。在这里有个很有趣的设定：男厕所里有马桶有洗漱池，而女厕所里这两样东西都没有，只有左轮手枪的子弹……

⑨驾驶汽车回到屋子，开车前进一段之后可以捡到信号枪，留着后面打乌鸦的时候用。来到屋子门口，进入BOSS战，敌人是一群乌鸦。不要被那一大群乌鸦吓倒，乌鸦以一个小群体行动的，只要击倒几波乌鸦即可。武器建议使用信号枪，等乌鸦扑过来的时候马上开枪，开枪完毕后马上装弹药等待下一次的攻击，如此反复几次乌鸦就退散了。梦魇难度下则还需要利用信号火炬，当听到乌鸦的叫声后立刻使用即可对乌鸦造成较大的伤害。

第三集 赎回爱丽丝的代价

逃亡

罗丝家住在小镇郊区的出租屋里，前往罗丝家的路途中，巴瑞得意地告诉我他在早上得知的情报：传说只要在巨釜湖附近写作，所写的作品内容变会化为现实。三十年前，诗人汤玛士和女友芭芭拉来到巨釜湖度假，并居住在巨釜湖小岛上的木屋中。汤玛士利用其所写的诗歌创造了奇迹，但他也和芭芭拉在一次潜水中遭遇地震，和湖心的小岛永远沉进湖底……只留下汤玛士临终前一首描写黑暗和光明的诗歌。根据巴瑞的情报，我终于知道为什么绑匪这么热衷于我的原稿，看来他以为只要取得原稿，便能拥有把幻想变为现实的能力。

到达罗丝租住的小屋后，小屋的管理员蓝道夫对我们两个大男人的突然拜访似乎很不高兴，一路上喋喋不休的和我们聊着一些无关紧要的无聊话题，直到我们进入罗丝房间才摆脱了这个烦人的管理员。和罗丝见面后，她并没有马上把原稿交给我们，而巴瑞似乎并不在意这点，他非常享受地喝着罗丝给他泡的咖啡，并和罗丝开心地谈天说地。突然，巴瑞停止了说话，头一歪倒在桌子上，当我反应过来时已经晚了，似乎罗丝在咖啡里放了迷药，在药物的作用下我的意志也开始模糊起来，倒在巴瑞的身旁。

不知过了多久，一阵刺耳的警笛声把我吵醒，一旁的罗丝神情呆滞地在一旁重复说着一句话，直觉告诉我一直“骚扰”我的黑暗和这件事有关。当我走出罗丝家后才知道原来是管理员蓝道夫报的警，这个烦人的胖子见我和巴瑞两个大男人进入罗丝家中许久未出，担心罗丝贞操问题的他在男性荷尔蒙的刺激下决定报警，不过也幸亏警车刺耳的把正在熟睡的我吵醒，否则我就中了黑暗的圈套，只能任由它摆布。

可惜前来侦查的 FBI 探员似乎也是个嗑药的狂暴份子，那个名叫奈罗丁的探员看见我后连基本的询问都不进行，直接从枪套里掏出手枪威胁我乖乖就范。明天就是和绑匪约定见面的时候，如果此时被 FBI 逮捕，我很清楚自己将会错过和绑匪的见面时间。我只好放弃申辩的机会，抛下巴瑞独自一人从小屋旁的围栏缺口中逃离。奈罗丁探员看到我逃走，马上认定我有重大嫌疑，一边开枪阻止我一边安排数辆警车和直升飞机对我进行追踪。讽刺的是，黑暗似乎这次站在我这边，在黑暗的“帮助”下，我成功逃离了 FBI 的追捕，来到和绑匪的约定地点——小镇的矿场。



流程

①与蓝道夫对话后跟着他走；
②与罗丝交谈。离开露营车屋，逃离警察；
③启动发电机后调查探照灯，发电机会损坏，回去踢一下发电机之后重新启动。调整探照灯位置摧毁大门；
④向着广播电台的路上沿着提示的方向一直跑即可。路上会捡到一些闪光弹，非常好用。与派特梅恩交谈后前往火车调度场；
⑤在这段路上的一个屋子里有一把散弹枪和少量散弹枪的弹药，这里其实是一个陷阱，一旦进屋子捡起这把散弹枪就会被敌人包围，从而消耗大量的弹药，不划算。前进一段距离后会有几个敌人出现，直接使用信号火炬冲向下一个灯光底下。爬到铁路下层，在铁路下层时路上的钢筋和管道会漂浮起来袭击玩家，这里的难度比较高，建议保留一个闪光弹在这里用。如果没有闪光弹则建议直接冲到敌人中心使用信号火炬，在高难度下光靠手电筒很难控制住敌人。剩下少数敌人的时候则可以使用手电筒一边照一边躲闪。到达火车调度站后灯光下有一把强力手电筒、电池和左轮手枪，捡起后调查开关，会有敌人出现，此时场地有很多个煤气罐，可以通过攻击煤气罐来间接杀敌，节约弹药。这里比较推荐的打法是：先按开关，快速跑向右边的煤气罐，当敌人距离比较近的时候开枪打煤气罐，打完之后继续逃跑，后面追上来的敌人就会被煤气罐炸到。此时已经没什么体力，利用场地中间的煤气罐能炸死大部分敌人。从另一边下楼。这里将遇到流程中的第一个推土机。建议优先消灭掉三个杂兵，再利用推土机转身慢的特点慢慢磨死。前往煤矿矿场，进入建筑物后离开。



镜峰

我来到矿场的时间和约定的中午似乎过早了一点，FBI探员为了逮捕我，已经在小镇上展开地毯式搜捕，无处可去的我只能选择在矿场中等待绑匪。对于一个脾气不好的人来说，等人的时间是最难熬的。更让我气愤的是，那个该死的绑匪失约了。直到夜幕降临，我终于意识到绑匪已经不可能会来到矿场和我会面。正当我想要起身离开，绑匪的电话打了进来，在电话里，绑匪对成功玩弄了我一把似乎非常得意，并要求我前往远处巨釜湖边的峰顶见面。

“混蛋。”

我愤怒地踢烂一把木椅，但为了爱丽丝，我只好强忍住心中的不快，前往和绑匪的约定地点。途中，我路经巨釜湖的山中休息站时遇到哈特曼医生。我突然想起爱丽丝带我来亮瀑镇的另一个原因便是希望我能和哈特曼医生配合，一起查看我的病症。可我见到这个医生时就不由的来气。

“放轻松，艾伦。据我说知，你的巴瑞朋友没事，他只是被灌了一点药而已，你只要跟我一起去警察局和警长说清楚，一切都会恢复正常的。”哈特曼医生也看到了我，朝我露出一个让人安心的微笑，这也让我对他的印象稍有改观，正当我准备和哈特曼医生交谈的时，奈罗丁探员相当“凑巧”地带领大部队把我包围，这次他可不管我的态度如何，朝我连开两枪，幸好莎拉警长及时阻止，否则这个疯子探员非把我射成马蜂窝不可。



趁莎拉警长和奈罗丁争持的时候，我从山头的另一边成功逃离，来到和绑匪约定的地点，不远处传来的声音让我意识到绑匪已经先一步到达峰顶。我急忙跑过去想和绑匪交换爱丽丝，却看到他独自一人瘫倒在地上喃喃自语：“完了……那个女人根本就不在我们手里……再这样下去，我也会被黑暗所吞噬……”

“你说，爱丽丝根本没有被你们绑架？”我听到绑匪的话后失控的朝他冲去，恨不得把他大卸八块。

“不，不关我的事！”绑匪看到我的到来，惊慌失措地朝后面跑，却遇到黑暗的袭击，掉下悬崖。搞定绑匪后，黑暗转身朝我袭来，千钧一发之际我捡起绑匪掉落在地上的信号火炬，用尽全力点燃。刺眼的亮光让黑暗全身颤抖，它愤怒地把我抛上天空，我就像一只断了线的风筝般掉入悬崖下的湖中，冰冷的湖水瞬间就把我包围，渐渐的我失去了意识，朝湖底沉去……

流程

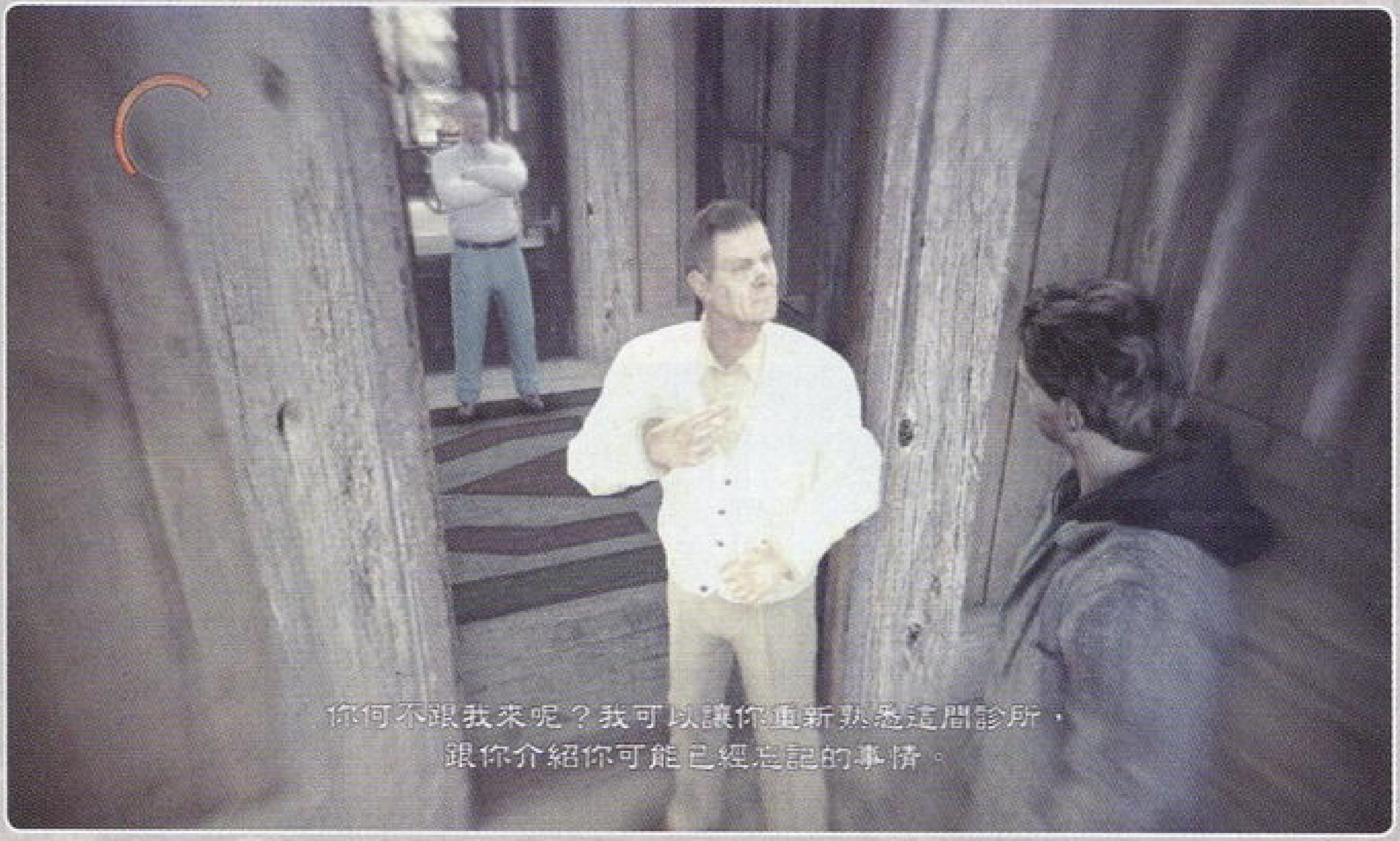
①下来后能看到有一箱的弹药，前进一些会有杂兵战，这里建议尽量使用手电筒和手枪来杀敌，因为战斗结束后可以回头补充手枪弹药。全灭敌人后前进可以捡到两个闪光弹。先别急着进入里面有东西乱撞的车厢，在上面先用手电筒照掉那两个被黑暗附身的物品再跳进去。



关闭电源，此时会被大量敌人包围，如果想战斗可以利用这个场景中的车消灭敌人。或者可以利用闪光弹和信号火炬快速通过之前有电的地方。
②走到屋子里头被木头挡住的门附近，有敌人出现，先解决两个普通的敌人。继续走到上层的屋子，从二楼出去。进入屋子打开电闸继续前进，在路边捡到一把泵动式散弹枪。向前走，路上有一些探照灯，要利用探照灯照射敌人，之后逐个歼灭。
③来到鬼镇。鬼镇里有很多被黑暗附身的物体，会向玩家砸来，注意使用障碍物躲避就可以了。最后有个火车头比较麻烦，需要合理利用火车头剩余部件和树木作为障碍物来阻挡火车头的猛烈进攻。之后在旁边的小屋里拿到钥匙，打开另外一个屋子的门。屋子里有一把猎枪，拿到后即可出屋，爬上旁边的梯子继续前进。在收到绑匪短信后可以往左拐，有一个宝箱，里面有信号弹。之后会有几群乌鸦袭向玩家，用信号弹消灭掉后直接向前跑，进入银矿矿场。银矿矿场通过一段路之后有几个杂兵，轻松解决后前进。这里需要用几个开关来控制吊车所吊着的货物位置来给自己造路，一路来到最顶上，逃出银矿矿场。启动发动机后走上缆车。路上一个棚里有猎枪和子弹，捡起后周围总共会出现六个敌人，不捡的话只出现三个。过独木桥的时候需要注意那个从背后过来的敌人，没有黑暗防护罩的时候直接使用猎枪杀死它。爬到顶进入山顶废墟。
④来到顶层后会看到地面有裂痕，掉落下去后会被一群敌人围攻，这里是本章的最后一次战斗，不用吝啬弹药，直接使用信号枪和闪光弹杀敌。

第四集 真相

巨釜湖村庄



当我醒来的时候，发现自己在一栋陌生的房间里。这时哈特曼医生走进房间，他告诉我自己在山里看到我落水时点燃的信号火炬所发出的光亮，便马上带人把我救起。哈特曼医生建议我只要和他合作，他能向我保证治好我的病，并告诉我，爱丽丝已经因为溺水死了，之前的一切都是我为了逃避现实而做出的一系列疯狂幻想罢了。虽然我对他的这种说法完全无法认同，但我不想再被哈特曼灌那种神经病才吃的药，搞不好或许他还会给我来一针，情势所逼下我只好假装配合他。

在巨釜湖村庄，我遇到了安德森兄弟，正好那个混蛋医生有事离开了，兄弟两人已经知道自己在哈特曼的药物控制下再也干不出什么大事，正如巴瑞所说："在疯狂的世界里只有疯子才是最正常的。"，安德森兄弟知道我的事情后，把一张原稿交给我，并告诉我当年他们把黑暗的讯息隐藏在他们的农场仓库中。

拿到原稿的我回到自己的房间思考要如何才能离开这里时，暗黑再次帮了我大忙，闯入的黑暗把混乱带入了巨釜湖村庄，病员的暴动让我能趁乱闯入职员室，我的所有原稿和武器都被哈特曼存放在这里。在哈特曼的办公室里，我遇到了哈特曼，此时的他发现已经无法瞒住我，便邀请我和他利用原稿的力量一起改变世界，面对已经被欲望控制的哈特曼，我并没理会他。和前来接我的巴瑞一起逃离巨釜湖村庄，朝安德森农场奔去。

流程

①跟着哈特曼医生走，一路上医生会介绍医院里的大致情况，之后黑暗袭击医院；

②回到自己的房间来到大厅，先把房间的大致布置记清，否则之后会因为房间过暗很容易找不到路。在一楼倒下的护士旁边捡起钥匙；

③到哈特曼的办公室拿回原稿。逃到门附近，门被书架挡住。上二楼启动发电机，逃跑到大厅中惟一亮灯的房间里，进入左边的小房间后捡起里面的信号火炬烧掉黑暗物质。让灯将门砸坏后逃出诊所，从巴瑞那里拿到手电筒。消灭掉四个柱子之后从花园方向逃出；

④路上有不少敌人，由于现在主角手中的弹药过少，建议直接逃到灯光回避战斗。不久后会遇到哈特曼医生。哈特曼医生所在的亭子中有一把信号枪，用手电筒消除黑暗防护罩之后直接使用信号枪打倒医生。在见到巴瑞之前一点的地方有一个宝箱，里面有一把信号枪和一发信号弹，请务必拿到。之后找到巴瑞，此时身后出现大量的敌人，利用信号枪可以轻松解决大量敌人。胜利后前往农场。

安德森农场



在车上巴瑞告诉我，在我失踪的这一天中他也没有闲着。经过他的调查，小镇上流传的汤玛士的故事似乎是真的，因为他最后的作品中所描写的"光明圣女"便是现在居住在小镇上管理发电厂的辛西亚。我听了巴瑞的调查结果后决定安德森农场的调查结束后，就前往发电站寻找辛西亚。这时，一直追踪我们的黑暗突然朝我们发动袭击，把我们的车子整个掀飞。

当我从地上爬起来后发现自己和巴瑞已经走散了，通过手机联络，我决定前往农场和巴瑞回合。在农场里似乎有着黑暗不想让我知道的重大秘密，一路上我受到了黑暗俘虏的重重包围，在巴瑞的合作下，我们终于进入农场。但让我们失望的是，安德森兄弟所说的仓库里除了一大堆的酒外，没有任何东西。认为白忙一场的我失望地坐在客厅里，巴瑞看到我闷闷不乐的样子，决定和我用喝酒的方式一醉方休。

流程

①剧情后玩家的武器和手电筒都掉了，这一段路需要靠路边的探照灯来杀敌。前进一段距离之后有个吊灯控制面板，将吊灯的位置转到铁门上方，再从边上的楼梯上去，利用发电机发电，铁门消失。穿过铁门向目的地方向跑去。途中会遇到很多敌人，一边跑一边按LB键躲避攻击。途中虽然有一个发电机，不过此时发电开灯很危险，笔者建议不要理会这个发电机；

②向目标地点前进。路上有不少的捕兽夹，需要注意。前面有一个小屋，门口有一把散弹枪，里面有一些弹药。跑到小屋里到二楼，推开门，可以得到一把左轮手枪以及一些弹药。下来之后打倒丹尼，从窗户跳出；

③开着外面的车子前往农场。路上靠左边的一个屋子里有两个闪光弹。在黑暗力量撞倒了望台的地方会无限出敌人，可以在这里解除成就"优先通行"。通过灯光点后就是农场了，先往左边走有一个屋子里有一个宝箱，里面有两个闪光弹，拿了出来会有两个敌人，逐个消灭敌人；

④在舞台要进行一场非常艰难的防御战。这里有种比较不错的打法：一开始先往后面跑，拿到泵动式散弹枪、以及箱子里的弹药。跑到中场，使用一个信号火炬，捡起地上的6个信号火炬和2个闪光弹。再到左边使用信号火炬把手电筒换成强力提灯。在这里主要是用散弹枪来杀敌。这里的敌人很容易从三个方向来攻玩家，因此需要时不时的看看周围的情况。看到敌人大批上来的时候应该马上使用信号火炬阻止敌人的行动，如果敌人的黑暗防护罩还没有消除的话直接用闪光弹杀敌。坚持一段时间后巴瑞会打开一个安全灯光，跑到灯光下可以回复一下。敌人的进攻是分批的，要算好这空隙装子弹和回收背后箱子里的弹药；

⑤跟着巴瑞到仓库前，爬上仓库上方按下开关吊起门口挡路的障碍物。到屋子2楼启动开关开门。从门出去，走一段路有敌人出现，这里推荐把敌人引诱到电火花处，直接电死敌人。继续前进进入房子。爬到顶楼启动发电机，乘坐升降梯来到底层。离开屋子，此时后面的收割机会撞向主角，一出去马上要往边上跑。优先杀死敌人，然后与收割机周旋。从屋子里的梯子上去，跳到另一边，进入屋子拿钥匙，打开谷仓的门，与巴瑞一起进入安德森兄弟的家。在二楼找到保险丝盒并修理好，回到一楼调查唱片机。

一切开始的那个夜晚

不得不说，安德森兄弟酿的酒可谓世间绝品，即使是我这种平时不怎么喝酒的人也不禁大喝起来。最后，不胜酒力的我倒在床上，好久没能好好休息的我做了一个梦，在梦中我又再度回到一星期前巨釜湖的小岛上。我在这里看到了一周前的我，那时我看到爱丽丝被黑暗带入湖底后也不顾一切地跳入湖底，却没有找到爱丽丝的踪迹。这时，披着芭芭拉外皮的黑暗来到我的身边，她告诉我爱丽丝已经死了，但我可以利用在巨釜湖写作使作品化为现实的神奇力量再次把爱丽丝复活。对于一个深陷绝望的人来说，黑暗此时此刻的建议是充满诱惑的。我为了早日让爱丽丝复活，用一个星期的时间完成了一部名为“启程”的小说，而黑暗一直在旁边给我出谋划策，好让自己借助小说的力量越来越强大。我最终发现了黑暗的意图，为了对抗黑暗，我决定把自己写进小说里。正当小说还剩最后一页时，身穿潜水服的汤玛士出现在我的面前。他利用神奇的力量帮我脱离了黑暗的控制，并把原稿散落在小镇各种引导我和黑暗抗争。

从梦中惊醒的我还未对刚才那差异的梦境进行整理时，那个烦人的跟屁虫探员突然出现在我们面前，把我和巴瑞关进了警局的大牢。

流程

①进入小屋；
②找出自己发生了什么事。回到小屋中。

第五集 神奇开关

亮瀑的夜生活

在亮瀑警局里，奈罗丁探员一直想要我说出真相。可我明白即使我说出自己的经历，这个脾气暴躁的探员也不会相信我所说的话，还很可能会认为我在编一个可笑的故事骗他而一枪崩了我。好在莎拉警长也在一旁，避免了奈罗丁对我私下动粗。突然，黑暗跟着我来到警察局，看来黑暗已经得知我回复了那一星期的记忆，准备杀我灭口。面对外面黑暗的威胁，我焦急地想逃离这阴暗的牢房。可由于奈罗丁在场，我无法自由行动。正在这时，黑暗从牢房后面袭来，倒霉的奈罗丁躲闪不及被黑暗拖出警局，莎拉吃惊地追出门外，可外面被深不见底的黑暗所笼罩，奈罗丁早已不见踪影。这下倒好，连解释的时间都省了，莎拉当即决定帮助我，利用镇里的救灾用的直升飞机送我到达发电站寻找“光明圣女”辛西亚。

流程

①跟着莎拉走。从废车边的楼梯上到楼顶。坐升降梯下来，调查开关；
②跟着莎拉走的一段路上并没有什么危险，莎拉的火力很强，玩家只需要安心躲避敌人攻击，并帮助她消除暗黑防护罩即可。惟一需要注意的就是有一个电锯男，建议优先解决掉；找到直升机钥匙，在屋子里找钥匙的时候先到二楼去，有一台电视和一个宝箱，别漏了。剧情过后就回不来；
③出书店的时候左边的屋子里有宝箱，里面有信号枪和信号弹。教堂门口的电力公司车子边上有一把猎枪和几个闪光弹。这里有一场战斗，第二批敌人中有两个速度加强型的，需要快速消灭普通的敌人，否则这两个速度加强的敌人来到玩家身边的话会比较麻烦，被三连击击中的话不死也残废；
④穿过教堂前往直升机坪，在直升机坪发生守护战：本场战斗的场地上有许多煤气罐和探照灯，合理利用这些可以使得战斗变得容易很多。场地上还有虽然有把散弹枪，但没太大意义，没有之前得到的猎枪好用。战斗中边跑边打煤气罐，后面追上来的敌人会被炸伤。全灭一批敌人之后会有相当长的一段时间可以整顿下装备，趁机回收场地上的弹药。当莎拉说直升机已经启动，可以出发的时候就立刻退到直升飞机上。

亮瀑的光和电

黑暗已经知道自己的处境并不好，为了阻止我前往发电厂，黑暗开始使出全力千方百计地阻扰我们，甚至利用乌鸦群把我从直升机上甩下来。所幸当时直升机的飞行高度并不高，我只受到一点皮外伤，在直升机的掩护下，我安全抵达目的地发电厂。当辛西亚听到我的名字后，她惊喜若狂的告诉我，她已经等了我三十年。原来在三十年前，汤玛士和芭芭拉来到这个小镇度假，年轻的辛西亚被汤玛士的才气所打动，疯狂地爱上汤玛士。可惜这注定只能是单相思了，因此辛西娅也得到一个“疯狂的电灯泡”的外号。

一天芭芭拉在潜水中溺水身亡，黑暗附身在芭芭拉的尸体上找到悲痛欲绝的汤玛士。黑暗借助芭芭拉的身体和汤玛士沟通，只要和它合作，芭芭拉就能再次复活。接着黑暗利用芭芭拉来逐渐引导汤玛士的小说，一步步完善它自身的力量，直到最后发现黑暗阴谋的汤玛士才断然醒悟，可这时黑暗的力量已太过强大，单凭汤玛士已经无法阻止黑暗。他只好利用小说的能力把自己强化，提前预知了三十年后艾伦的到来，并利用小说创造了一个“神奇开关”，而这个“神奇开关”就是打倒黑暗的关键，临终前汤玛士找到辛西亚，把“神奇开关”托付于她，让她在三十年后把“神奇开关”交给艾伦韦克。而他自己则穿上潜水服，抱着芭芭拉沉入湖底，牺牲自己暂时压抑住黑暗的力量。

看来解决一切问题的关键就在于那个“神奇开关”，辛西亚告诉我她把“神奇开关”放在水库里的一个“光明之室”中，正当我准备跟随辛西亚通过秘密通道前往“光明之室”时，巴瑞和莎拉乘坐的直升飞机因为黑暗的袭击坠毁。担心巴瑞的我拒绝了辛西亚的邀请，独自一人前往坠机地点帮助巴瑞。

好在巴瑞和莎拉也兜没事，在我们三人的合作下终于突破黑暗的匆匆阻扰，成功抵达“光明之室”，这是一个用二战遗址建造的绝对安全的密室，在保存“神奇开关”的盒子里，我看到汤玛士留给我的一张原稿。这是他在三十年前为我而写的一篇故事，他在故事中创造了我的童年和“神奇开关”。看完这份汤玛士留下的原稿后，我想起在湖底小屋中那页未写完的原稿，我决定独自一人前往巨釜湖，去给这本叫做“启程”的小说写上一个另所有人都满意的结局。

流程

①开始需要先用枪攻击木板，门打开后进入房间，准备好信号火炬，在打开收音机后就可以直接向出口跑去，走出房间之后使用信号火炬向右前方的灯光跑去，因为这里有很多敌人，打消耗战对玩家很不利。之后的场景有很多的高压电线，应当多多用手电筒将敌人击退到电线处以节约弹药；
②穿过变电所后到正前方的控制室中打开开关，使吊桥开始转动，爬上吊桥到达对岸。前往发电厂，一路上直升飞机的灯光会协助玩家，难度不是很高。飞机被袭击之后往正前方跑能找到一个宝箱，里面有闪光弹。进入发电厂，到门口切断传送到变电所的电力；
③出发之前先把发电厂里的所有道具回收了，在开关前有三个通路，需要控制三个开关使得三个栈桥全部连接起来。（将三条道路都关上后，按照2 3的顺序按开关即可闭合通路。）返回发电厂找葳弗，快回到发电厂的时候会有杂兵出现，可以直接按开关开门，跑进发电厂，节约弹药。跟着葳弗前往坠机地点。在这段路上的敌人主要是乌鸦，稍微注意下就没什么威胁。寻找巴瑞和莎拉前往水坝上方，在这里路上会遇到两个移动速度很快的敌人，要小心。这两个敌人的攻击为三连击，一定要与敌人保持距离。之后墙上会有箭头指示，有一个宝箱，里面是猎枪。坐电梯到上层，按住开关让其他两人先进水坝，自己从边上爬进去，利用探照灯全灭敌人后黑暗魅影出现。逃亡的路上要小心被暗黑魅影破坏的道路，掉下去的话要重新开始。完成后进入光明之室。

第六集 启程

前往巨釜湖的路上

拿到“神奇开关”的我让黑暗感到绝望，它害怕自己像三十年前一样被再次封印。黑暗唯一能做的便是使出全力阻止我前往巨釜湖，可惜黑暗的重重进攻在我看来只是无谓的抵抗而已。“神奇开关”给了我足以抗拒黑暗的勇气，为了解救被困在湖底的爱丽丝，我义无反顾跃入巨釜湖……



流程

①在床头柜取得太阳眼镜、去洗手间的柜子里取得止痛药。离开卧室，听取巴瑞的电话留言，到客厅打开电视，之后去厨房遇到爱丽丝；

②开车前往巨釜湖，到隧道里下车前进，之后的道路如果没路，下车步行即可通过一些狭窄的地段。走过隧道，继续开车前进，通过被黑暗附身的物体包围网。在这里总共有六批被附身的物体和一个被附身的起重机，前六批可以用手电筒一个一个照，最后的起重机按LB键躲避起重机的攻击；

③接下来可以直接通过，对自己技术没信心的玩家可以利用信号火炬通过此处。开车继续前进。这里的路线应该从左下方前进，车子被困住了之后下车向前方的明亮的车库中开新的一辆车继续前进。到尽头后下车步行，注意有不少敌人。继续开车，往右边拐，进入旁边的小屋。下车到左边上方回收弹药并启动发电机，下来后路上的推土机可以不必理会，直接逃到下面开关处。等货物被抬高了之后即可上车离开；

④继续向前进，把车停在屋子旁，上楼，从屋子里的洞跳下，推开障碍物出屋，逐个回收各个屋子里的弹药。当走到探照灯并用探照灯照死大部分敌人时旁边的屋子里会出来两个电锯男，比较有难度，如果身上有闪光弹则可以直接丢三个闪光弹杀死他们。推开最上面屋子的障碍物，绕到另一侧去。继续向前，爬到矿车里，扳动开关慢慢前进，这里要注意天上的乌鸦，可以用信号火炬解决。停下来之后跳出矿车，爬上梯子向前进；

⑤穿过屋子一路向下，路上会遇到很多个速度强化的敌人，需要注意周围的情况，必要的时候多使用闪光弹。向上走，进入小屋，从二楼跳下后启动发电机，利用刚刚捡到的这些强力的信号弹和闪光弹可以很轻松地全灭敌人。继续往洞里走，与龙卷风正面对抗。龙卷风看似很难，其实非常容易，在场地上有一箱子的信号弹，捡起来，一路前进到最前面的一个平台，对着龙卷风开三枪即可消灭它。



暗黑深处

在湖底，我再次看到了身穿潜水服的汤玛士，他告诉我，要想压制黑暗，惟一的方法就是用光明填满芭芭拉的内心，并为我制造一个假人，在我不在的这段时间里，这个假人将代替我回到现实世界，暂时取代我的位置。

随着书房里的打字机发出哒哒哒的声音，笼罩着小镇的黑暗被光明所驱逐。爱丽丝活着回到岸上，驯鹿节顺利召开，欢乐的气氛让这个曾经差点遭到灭顶之灾的小镇再次充满着欢声笑语。可惜这一切都与我无缘，在巨釜湖的小屋中，我为了压制住黑暗继续完成作品，没错，这不是湖，而是海洋……

流程

①到客厅拿到神奇开关。

②用手电筒照着写有字的地方，使字还原成原来的物体，把桥和小屋还原即可。最后走进屋子。

后记：剧情解惑

本作以美剧的形式讲述了一个跨越五十年，和黑暗抗争的一个恐怖小说故事。剧情上本作也继承了美剧悬疑重重的特点，本作庞大的剧情观可能第一次玩游戏的玩家仅仅靠流程交代的剧情是无法全部理解的，如果要把所有的剧情串通整理好，玩家必须要收看所有的电视节目（大部分电视内容讲述艾伦失踪的一星期里所做的事和几年前黑暗如何降临的内容），并拿齐所有的原稿才行。

本作的主要对手黑暗，在一开始只是一个能力非常弱的虚无物体，在1970年，热爱摇滚的安德森兄弟不小心把湖底的黑暗所唤醒，但当时的黑暗能力太弱，并不能掀起多大风浪。黑暗只好继续潜伏，之后借助汤玛士的小说让自己的实力得到迅速增长，汤玛士为了对抗黑暗，在小说中创造了艾伦的童年，并一步步引导艾伦。最终发生之后艾伦来到亮瀑镇的剧情。

在第六集的最后，身处黑暗中心的艾伦为了压制住黑暗的力量，利用小说把巨釜湖移到了海洋中。这也是大部分玩家对最后一句台词“没错，这不是湖，而是海洋……”的理解，游戏在发售后便被设定为一共八集内容，至于结局到底如何，艾伦究竟是生还是死，就要等到六月时候制作商放出的DLC内容了，相信在最后两集中，制作商将会对这些问题做出一个完美的交代。



成就说明

成就名称	成就奖励	成就说明	完成方式
跟随光明	10G	收到梦境的启发	完成第一集梦境部分。
北欧健行	10G	喜欢北欧健行无可置疑的健康疗效	第一集走过伐木场。
亮瀑镇的警员	20G	请求帮忙	完成第一集剧情。
电视	5G	看看电视里的广告	打开并观看疗养院中电视里的广告。
勇气十足	10G	违反了国家公园管理员的指示	第二集打倒洛斯提。
公园管理者	15G	活着通过长老森林国家公园。	完成第二集剧情。
重型机械	10G	摧毁一个推土机	等开门之后到灯光下用手电筒照比较安全
火车头	10G	摧毁火车头	摧毁第三集中遇到的蒸汽火车头。
错综复杂	20G	完成第三集剧情	–
医学上的见解	10G	听取哈特曼的录音	第三集疗养院主任办公室内。
古老神邸的孩子	10G	在保持较高生命值的前提下体验摇滚时刻	演唱会部分保证一定生命值通过。（游戏画面不能变成黑白）
也许是梦	20G	用点时间来反省过去	完成第四集剧情。
通通喝光光	10G	把 CD 放进点唱机里两次	第一次进咖啡馆拿钥匙的时候帮助旁边的老人开启点唱机，第五集和警长一起行动经过咖啡馆的时候再次进去开启点唱机。
守门人	10G	切断变电所的电源	剧情流程到第五集关闭变电所电源。
光明之女	20G	找出她守护的秘密	完成第五集剧情。
征服龙卷风	20G	击败龙卷风	第六集击败龙卷风。
启程	40G	以普通难度完成游戏	–
硬派作家	40G	以困难难度完成游戏	–
艾伦，醒醒啊	50G	以噩梦难度完成游戏	–
会飞，就会燃烧	20G	烧死 1000 只乌鸦	–
它们来了	20G	成功摧毁被黑暗附身的物品 20 个	–
左轮手枪高手	20G	用左轮手枪杀死 100 个敌人	–
黑暗俘虏猎杀季	20G	用猎枪杀死 50 个敌人	–
打字以外的才华	20G	用散弹枪杀死 50 个敌人	–
那边窗子透进来的光	20G	用信号枪杀死 50 个敌人	–
雷声与闪电	20G	用闪光弹杀死 50 个敌人	–
间接屠杀	20G	间接杀死 20 个敌人	利用场地的设施来杀敌，例如使用高压电、煤气罐、农场舞台的烟火等等。
大家一起来	10G	使用一发信号枪杀死 4 只怪物	引怪集中即可。
怒火冲天	10G	使用一发闪光弹枪杀死 4 只怪物	引怪集中即可。
买一送一	10G	使用霰弹枪一击杀死 2 个敌人	有些场景有门，将敌人卡在门的另一边，再使用散弹枪杀敌。
快撤退！	10G	使用信号火炬救自己一命	在濒死状态使用一次信号火炬。
像蝴蝶般飞舞	15G	成功的闪避一次	使用 LB 进行闪避。
差之千里	25G	成功的闪避 20 次	使用 LB 进行闪避。
能量充沛	10G	用掉 100 个电池	–
点燃灯光	10G	让发电机运行	第一集启动小屋的发电机。
杂耍表演	10G	打散 5 个易拉罐金字塔	找到那种易拉罐堆起来的金字塔并用枪打散。
限期完成	30G	在“镜峰”任务中，在 30 分钟之内从煤矿博物馆跑到釜湖	时间较紧，尽量少和怪物纠缠，可以选择低难度进行游戏。
平静的小镇	30G	一次性完成“亮瀑的夜生活”任务，期间不能死亡或者读取存档	–
艺高胆大	30G	在“通向釜湖”任务中不开枪到达目的地	善用地形、灯光、闪光弹，不能开枪。
优先通行	10G	开车撞死 15 个敌人	–
谁找到就归谁	20G	发现 5 个隐藏宝箱	–
每个角落都不放过	30G	找到所有隐藏宝箱	共 30 个。
帮韦克先生装订	20G	找到 25 页手稿	–
重新振作	30G	找到普通难度下所有手稿	共 91 张。
珍藏版原稿	50G	找到包括梦魔难度下的所有手稿	共 106 张。
极品咖啡	20G	找出 25 个咖啡保温杯	–
咖啡因摄取过量	30G	找出所有的咖啡保温杯	共 100 个。
KBF-FM 广播	30G	聆听所有收音机节目	找到并打开所有收音机。
电视迷	30G	观看所有电视节目	–
亮瀑镇迷	30G	了解掌握本地历史和文化的一切	看完所有 25 个广告牌和告示牌。







文 LezardSnake 编 脆薯条 美编 NINA

NIER



由于上期时间上的问题，截稿前只能简单地做一个简易流程指南给各位玩家。在深入游戏后各位会发现更多有趣的要素，本期研究的内容主要以全成就为大方向，各种收集要素俱全，如果想要全成就的玩家可要忍受着删档的痛苦，建议钓鱼、种植这类收集要素全部一次性搞定，万一哪个漏了补起来还是非常麻烦的。另外游戏的 DLC 内容马上就要发布了，对于游戏有爱的玩家可要关注起来了。

尼尔 完全形态	Square Enix	动作角色扮演
X360 ニーア ゲシュタルト		日版
2010年4月22日	1人	7800日元
对应玩家年龄：17岁以上		

全成就列表

名字	注解	分值	备注
チェインキング	完成 50 连击	15	※注 1
チェインマスター	完成 100 连击	30	同※注 1
大魔道士	习得全部的魔法	15	没有难度，剧情中就能获得的成就
ワードマスター	获得 50% 的符文	10	※注 2
武器コレクター	全集全部的 30 把武器	30	具体参照下文中的“全武器收集”
みんなのお手传い	完成 10 个以上的分支任务	10	具体参照下文中的“全分支任务一览”
人助けの有名人	完成 20 个以上的分支任务	10	–
仕事请负人	完成 30 个以上的分支任务	10	–
资产家	身上的钱财总计达到 1000000G	10	※注 3
文武两道	2 周目时看完女主角最后的梦	10	没有难度，2 周目最后看完梦即可
石の神殿の王	150 秒以内击破复活的グレーテル	10	※注 4
友情の证	60 秒以内击破暴走的マモノ	10	同※注 4
ロボット山の王者	270 秒以内击破 P33	10	同※注 4
崖の村の疫病神	510 秒以内击破ウェンディ	10	同※注 4
砂漠の统治者	210 秒以内击破ロック	10	同※注 4
许可されし者	150 秒以内击破里切り者达	10	同※注 4
勇者达の挽歌	120 秒以内击破グース	10	同※注 4
ソウルクラッシャー	210 秒以内再次与里切り者交战，并击破	10	同※注 4
ブックブレイカー	90 秒以内击破世界を救う书物	10	同※注 4
キング・オブ・キングス	210 秒以内击破己の孤影	20	同※注 4
绊	210 秒以内击破大切な人	30	同※注 4

秘密成就			
传说の“白の书”	得到重要道具“白の书”	20	剧情中就能获得的成就
ワイルドな仲间	カイネ成为同伴加入队伍	20	剧情中就能获得的成就
大人しい仲闲	エミール成为同伴加入队伍	10	剧情中就能获得的成就
解放	解除カイネ的石化	20	剧情中就能获得的成就
键	得到通往城堡的钥匙	20	剧情中就能获得的成就
变わり行く世界	击破最终 BOSS	10	剧情中就能获得的成就
A エンディング	达成 A 结局	100	※注 5
B エンディング	达成 B 结局	100	同※注 5
C エンディング	达成 C 结局	100	同※注 5
D エンディング	达成 D 结局	200	同※注 5
素材ハンター	收集 50 个种类以上的素材	10	流程中多注意一下收集即可轻松解锁
动物保护反对	杀死 100 只羊	10	游戏一开始就可以反复刷，注意别和山羊混淆
光速ファイター	15 小时内把游戏通关	10	如果熟悉了的话，重新游戏在 10 小时之内便可通关
イノシシライダー	骑在猪身上超过 5 分钟	10	骑着猪找个没怪的空地蹲上 5 分钟即可
武器入门	把 5 种武器强化到最高级别	10	具体参照下文中的“武器强化与素材”
锻冶屋	把 15 种武器强化到最高级别	10	
职人魂	把全部 30 种武器强化到最高级别	20	
传说の大鱼	钓到リゾドゥス	10	※注 6
フィッシャーマン	钓掉全部种类的鱼	10	具体参照下文中的“钓鱼指南”
传说の庭师	培养出“传说之花”	10	※注 7

※注 1：这个成就推荐在后期完成，到达洋馆后可以接到一个“爱读者”的任务，任务中的敌人非常傻，几乎不会主动攻击，而且皮厚的要死，使用攻击速度比较快的单手剑就能轻松搞定。惟一要注意怪物会逃跑，让其他队友卡住它就行了。

※注 2：一般说来主线流程通关一次就能获得，如果还没解开这个成就的话，去神话之森接“魔法之石”的任务，这个任务里的怪物多种多样，慢慢杀即可。

※注 3：赚钱还是推荐钓鱼，这样比较快速，但前提是必须完成所有的钓鱼任务。来到沙漠之中用“ルアー”钓沙鱼，只要会咬住钓竿 1 次的就必定是它，一条可以卖 2500G，反复刷即可。另一种方法就是调整主机时间，那么种地也能迅速致富，种满 15 块地，记录后退出游戏，把系统的时间往后调整 1 天，再进游戏收割卖钱，反复即可。



※注 4：类似这种成就都是要求在限定的时间内击破 BOSS，本身没有什么太大的难度，不过要注意这些 BOSS 都是流程前期的，而且过场即时演算也是算在总时间里的，必须要跳过。前几周目还是以看剧情为主，在完成 D 结局的路途上就可以搞定这些成就了。

※注 5：A 结局“从 NEW GAME 开始后正常通关一次”；B 结局“通关一次后继承 A 结局的记录，再通关一次”；C 结局“继承 B 结局的记录，收集全部 30 把武器，最终战时选择第一个选项进入 C 结局”；D 结局“同 C 结局的方法，最终战时选择第二个选项删除

©2010 SQUARE ENIX Co., Ltd. All Rights Reserved. Developed by cavia Inc.

自己的记录后进入D结局”。

※注6：首先钓鱼的技能一定要是最高的，然后在沙漠里钓就行，一般咬三次钓竿的就有可能是リゾドゥス，有点耐心的话就能搞定。

※注7：说起来这个成就比较复杂，实际上就是两种月光花种子互相杂交。先用红色与黄色种子杂交，有一定几率得到橙色种子；黄色与青色种子杂交，有一定几率得到水色种子；再用橙色与水色种子杂交得到桃色种子；再用桃色种子与橙色种子杂交就能得到白色种子，种出来就能解锁成就了。



全分支任务一览

崖之村

任务名称	委托人	内容	报酬	备注
药草收集	图书馆里的ポポル	收集2个“药草”	500G	–
定番の家庭料理	商店街喷水处附近的女性	收集10个“羊肉”	1500G	–
图书馆の整理	图书馆2楼的女性	把书放到指定的位置上	500G	–
门番のお使い	北门处的看守者	去武器屋太太那里	500G	–
良く效く药	酒场里的太太	收集3个“药草”、3个“木の实”和3个“ゼンマイ”	2000G	–
もつと良く效く药	酒场里的老板娘	取得“鹫の卵”	2000G	“鹫の卵”在长老家下方的亮光处获得，做完了交给喷水处那边的老婆婆。
失われた卵	道具屋	找到ニワトリ隐藏着的蛋	伤药	蛋就在中间喷水处墙壁边上。
远出の买い物1	花屋	去海岸之街买3个“チューリップの球根”	500G	完成任务之后可以种地了。
远出の买い物2	花屋	去海岸之街买3个“收获促进肥料”	2000G，1个“チューリップの球根”与1个收获促进肥料	完成任务后田地扩大。
イノシシ狩り	道具屋旁边坐着的老人	干掉北平原上的野猪	1000G	–
运び物は慎重に1	北门处的卫兵	把东西交给村子里金色屋子里的主人	1500G	–
运び物は慎重に2	花屋斜后方的老人	把东西送到海岸之街的酒场里	1500G	–
消えた犬	南门附近的老人	去北平原找到他的爱犬	1000G	–
ヨナの料理	尤娜	收集1个“鹿の肉”、1个“小麦”	–	完成尤娜药鱼事件后。
ヨナの赠り物	尤娜	按照顺序给她东西，1个“メロン ×”（海岸之街）→1个“スイカ”（假面之街）→1个“かぼちゃ”	–	完成尤娜药鱼事件后，并且完成“ヨナの料理”。
姊妹の歌	酒场里的デボル	去海岸之街找ポポル	–	和海岸之街酒场的老板对话，之后收集5个“とかげの尻尾”（北平原铁桥处）、5个“ねずみの尻尾”（机器人山入口处），然后返回对话。
荷物运びは慎重に3	东门处的卫兵	把武器送去假面之街	3000G	货物被狼群攻击到1次，报酬会减少100G，全力逃跑即可。
家出息子	武器屋附近的老人	去假面之街帮忙找回儿子	–	首先来到喷泉附近和NPC对话，之后收集5个“羊の肉”和3个“ヤギの肉”，然后去酒场和老板娘对话。随后返回村子与老人对话，出发去海岸之街门口与村民对话，再去假面之街与武器店旁边的村民对话，接下来调查旁边的门，一路追赶之后与群狼战斗，胜利后回去与老人对话才算完成任务。
大きな力	北门徘徊的卫兵	打倒北平原铁桥附近出现的BOSS	30000G、“迷宫の声”（单手剑）	BOSS是随机出现的，杂兵强化型，没有难度。
家の修缮	北门猪群附近的男子	采集几个道具	30000G	去机器人山B2处，一路往前走会碰见巨大机器人，击破后会得到“集形状记忆合金”或“チタン合金”，路上的红色机器人也会掉落“チタン合金”。
荒んだ村	道具屋	搜索盗窃犯	3000G	先和对面的卫兵说话，然后去食品屋旁边与村民对话，接着去武器屋旁与卫兵对话，再去水车附近找两兄弟对话，最后去酒场中找兄弟的父亲对话，全部完成后回去和道具屋对话。
老朽化1	道具屋旁边的女人	去假面之街修理风车	–	来到“变なモノ屋”后，去收集10个“铁矿”与10个“丸太”，随后回来交差。
老朽化2	道具屋前面的男人	去假面之街修理喷泉	20000G	来到“变なモノ屋”后，去收集10个“坏れたモーター”与10个“切れたケーブル10”，地点在机器人山里。
宝物	武器屋	寻找宝藏	“迷宫の息”（枪）	先来到图书馆2F看地图，之后去假面之街的“变なモノ屋”，收集3个“机械油”（机器人山里的飞行怪物）、3个“ナス”（商店里买）与3个“ヤギの毛皮”（东侧街道里），随后返回与武器屋的太太对话。再去和图书馆里的ポポル对话，在石之神殿2F最北端第一个房间里发现宝物，再次返回后有选项出现，建议选第二个。之后再去和ポポル对话，然后去北平原铁桥下面发现“迷宫の息”。（デボル处接任务）
病气の子供	食品屋	拯救生病的孩子	10000G	先去商店街喷泉前与小孩子对话，再和喷泉后面的小孩子对话，从商店街上城墙，一直走到最里面与小孩子对话。再去北平原神话之村，调查树根的“毒々しい实”，来到村口时发生剧情得到解毒剂，之后回去交差。（デボル处接任务）
友达	南门卫兵	调查村子里的魔物	10000G	去村子河边有猪群的地方发生剧情，回去和目击少女对话。随后来到图书馆的广场发生剧情，去商店街喷泉前和坐着的女人对话，再去商店街喷泉前与巡逻卫兵对话，继续与武器店对面的村民对话，最后返回找少女对话。沿着商店街楼梯上城墙，一路爬上楼梯遇见魔物，胜利后回去交差即可。（デボル处接任务、获得通往城堡的钥匙后才会开启此任务）
最低な男	酒场斜对面坐着的女人	寻找失踪的恋人	15000G	先与北门的卫兵对话，随后去神话之森神与村民对话，再去海岸之街喷泉广场楼梯上与女性对话，接着去邮局门口与配达员对话，最后与坐在素材屋上方的村民对话。来到机器人山里碰见弟弟，对话后回去交差。（デボル处接任务、获得通往城堡的钥匙后才会开启此任务）






海岸之街

任务名称	委托人	内容	报酬	备注
定番料理	酒场老板	收集 10 个“药草”、10 个“小麦”、10 个“サーディン”	5000G	除了药草外，“小麦”与“サーディン”都可以买到。
新作料理	酒场老板	做出新的料理	5000G	在图书馆里调查书，然后收集 5 个“シャーク”（用サーディン钓）、5 个“米”（海岸之街买）、5 个“キノコ”（海岸之街买），然后回去交差。（完成“定番料理”后才会出现）
钓りをする人	给钓竿的老人	钓 10 只“サーディン”	钓鱼技术上升	推荐去海岸之街的沙滩钓，任务完成后鱼店追加“サーディン”。
续・钓りをする人	给钓竿的老人	钓 7 只“グローブフィッシュ”	钓鱼技术上升	就在老人附近钓，必须先完成“钓りをする人”。
续・续・钓りをする人	给钓竿的老人	钓 7 只“ニジマス”	钓鱼技术上升	推荐去北平原铁桥附近钓，必须先完成“续・钓りをする人”。
续・续・续・钓りをする人	给钓竿的老人	钓 5 只“ブリーム”	钓鱼技术上升	就在老人附近用“ルアー”钓，必须先完成“续・续・钓りをする人”。
续・续・续・续・钓りをする人	给钓竿的老人	钓 5 只“ブラックバス”	钓鱼技术上升	在村子的河川用“ルアー”钓，必须先完成“续・续・续・钓りをする人”。
届かぬ手纸	喷泉附近的男子	把东西送去给崖之村的恋人	3000G	恋人的房间在村长房间下靠左边，途中会发生 BOSS 战，胜利后回去交差。
新たな商人	船上坐着的男子	收集 10 个“羊毛”1、5 个“天然ゴム”、10 个“ヤギの毛皮”	10000G	“羊毛”（北平原刷）、“天然ゴム”（海岸之街买）、“ヤギの毛皮”（东街道）。
配达员の仕事	配达员	送信给老婆婆	1000G	–
老婆に困る配达员	配达员	去登台看望老婆婆	1000G	必须先完成“配达员の仕事”。
传えたいこと	配达员	汇报情况	–	必须先完成“老婆に困る配达员”。
自慢の恋人	灯台下的男子	去假面之街“变なモノ屋”买“フローライト”	30000G	首先出去三次，再回来和他对话接任务，然后去“变なモノ屋”对话，之后去假面之街王之馆右边拿指南针，再去沙之神殿入口附近断掉的墙壁处采集“フローライト”，完成后回去交差。
管理人の居ない灯台	灯台入口处的男子	收集 10 个“割れたレンズ”、10 个“坏れたバッテリー”、10 个“谜のスイッチ”	30000G	“谜のスイッチ”要去刷机器人山里的红色机器人，其他材料都能买到。
散らばった积荷	广场上的老婆婆	找到三个货船的集装箱	20000G 或 50000G	3 个集装箱的位置分别在海岸之街的沙滩上；崖之村的海岸上；北平原铁桥下的海岸上。全都不打开回去交差能得到 20000G 与四种果实；打开的话选择报告警卫团，回去与邮便员对话获得 50000G。（デボル处接任务）
南平原の主	配达员	干掉南平原的 BOSS	30000G	在通往洋馆的入口处，干掉后回去交差即可。（デボル处接任务）
宝石の行方	港口穿橙色衣服的女人	探索人鱼之泪	10000G	和喷泉前的女人对话，然后去调查灯台，接着和邮便员对话，去后面的仓库调查桌面。上去后会发生选项，建议选择第二个还给委托人。（デボル处接任务）
新しい交易	船上坐着的男子	去“变なモノ屋”买“マンドレイクの叶”	20000G	买回来后交差会得到 10000G，随后被委托去机器人山找两兄弟买“ガマの油”，完成后回来又得到 10000G，必须先完成“新たな商人”。（デボル处接任务）
故障した船	船厂前的青年	收集 5 个“丸太”、20 个“凹んだ金属板”、10 个“磨り减ったネジ”	20000G	“凹んだ金属板”和“磨り减ったネジ”推荐去机器人山刷怪。
续・续・续・续・续・钓りをする人	给钓竿的老人	钓 3 只“砂鱼”	钓鱼技术上升	在沙漠中的砂海用“ルアー”钓，必须先完成“续・续・续・续・钓り”。
续・续・续・续・续・续・钓りをする人	给钓竿的老人	钓 3 只“ロイヤルフィッシュ”	钓鱼技术上升	东街道用“ミミズ”钓，必须先完成“续・续・续・续・续・钓りをする人”。
续・续・续・续・续・续・续・钓りをする人	给钓竿的老人	钓 2 只“ブルーマーリン”	钓鱼技术上升	老人处用“サーディン”钓，必须先完成“续・续・续・续・续・续・钓りをする人”。
钓りをしていた人	给钓竿的老人	钓 1 只“ハイネリア”	钓り技术向上	在沙漠中的砂海用“サーディン”,必须先完成“续・续・续・续・续・续・续・钓りをする人”。
巨木调查	道具屋左边的老人	去石之神殿调查巨大的树木	20000G	调查巨树的根部会发生 BOSS 战，胜利后取得树根，回来交差即可。
フリージア	武器屋西侧的男子	把东西送去假面之街的素材屋	10000G	完成后回去会有选项出现，建议选择第二项。（デボル处接任务）
思い出の包丁	酒场老板	去机器人山里找两兄弟买菜刀	20000G	需要收集 10 个“チタン合金”和他换。（デボル处接任务）
新作料理 2	酒场老板	收集 10 个“オオナマズ”、10 个“米”	20000G	“オオナマズ”的入手方法是用“フナ”去东街道钓。





假面之街

任务名称	委托人	内容	报酬	备注
お使いの	王宫前的假面女	收集 10 个“スイカ”	3000G	接任务前先在商店里买好。
仲直りの赠り物	变なモノ屋	收集 10 个“狼の毛皮”	20000G	“狼の毛皮”要去沙漠里打狼才能获得。
小さな英雄	武器屋	找到离家出走的儿子	10000G	先去王之馆右边拿指南针，然后再沙暴前发现儿子，进入后在西边的房子处找到他，然后与群狼战斗，胜利后回去交差。
行方不明の娘	变なモノ屋近处的母亲	找寻失踪的女儿	10000G	先和“变なモノ屋”前的男子对话，随后问上面的女人打听情报。来到最下层后会看见血迹，之后和旁边的男子对话，接着去城门口和右边的人对话，出去调查沙漠井口，全部完成后回去交差。
传言の掟	中央的假面士兵	传话小游戏	10000G	出口左边的守卫（假面の人は掟を大切に）；王之馆右边守卫（假面の兵士は王のために）；地图右上照顾小孩的人（子守は大变）；最下东南的守护者（宝物库は王族以外入れず）；商店处比较啰嗦的人（流砂）。
砂漠の花	门口记录点旁边的 NPC	收集 10 个“月光草の种或桃”	10000G	得到一个种子后就可以量产，具体请看成就列表中的※注 6。
王の假面	王之馆入口处的守卫	收集 1 个“チタン合金”、1 个“水晶”	10000G	“水晶”在沙之神殿内采集得到，“チタン合金”去机器人山刷。
封印されたマモノ	街道入口处的守卫	消灭沙之神殿里的盗贼集团	20000G	在沙之神殿门口会发生剧情，右侧房间禁止跳跃；左侧房间禁止站着不动；下个房间禁止跑步，通过后在最右边的房间发生 BOSS 战，胜利后回去交差。
王の眠りを荒らすもの	假面王	消灭沙之神殿里的魔物	“迷宫の歌”（双手剑）	全灭敌人后自动返回，非常简单。
砂尘の恶梦	街道入口处的守卫	消灭沙暴中的魔物	20000G	沙暴中心处遇见 BOSS，消灭后回去交差。
复兴の街	王之馆的守卫	收集 20 个“铁矿”、20 个“粘土”、20 个“丸太”	50000G	“铁矿”去机器人山找两兄弟买，其他在街道处都可以买到。
砂漠の影	–	此任务完成前不会显示在列表里	30000G	这个任务是“行方不明の娘”的后续，在沙漠船场与女性对话，必须步行进入。进入假面之街后出来和门口的女性对话，再反复一次，随后和大量魔物战斗，胜利后完成任务。

洋馆

任务名称	委托人	内容	报酬	备注
爱读者	洋馆的执事	消灭图书室里的魔物	15000G	来到图书室自动发生 BOSS 战，胜利后完成任务。
エミールへの手纸	洋馆的执事	探索地下设施	–	在研究所 2 层的屋子里发现笔记，随后会自动来到门口，一路绕到上面的房间，调查房门，然后回去交差。（デボル处接任务）

机器人山

任务名称	委托人	内容	报酬	备注
マモノの军队	机器人山里的弟弟	收集 5 个“坏れたバッテリー”、5 个“坏れたモーター”×5	30000G	收集完成后修复 2 楼的电源，然后再全灭敌人回去报告。

神话之森

任务名称	委托人	内容	报酬	备注
魔法の石	入口附近的女子	寻找媒介	10000G、“铁パイプ”（单手剑）	接了任务后先回图书馆找ポポル，再去石之神殿的顶上，从后边的平台跳上去，走到最深处发生 BOSS 战，胜利后得到重要道具。返回神话之森找占卜师对话，占卜后回到序章时的场景，然后来到女儿待过的地方发现单手剑“铁パイプ”。（デボル处接任务）

全武器收集

单手剑

名称	获得方法
名もなき刀工の剑	初期装备。
ゆりの叶の剑	崖之村的武器店购买。
涅盘の短剑	石之神殿的箱子里。
月光と暗	前往洋馆的路上救助一名士兵后获得。
轮回转生	假面之街剧情后获得。
背信の刃	洋馆 BOSS 战前的记录点处，破坏箱子后获得。
百兽の剑	崖之村的武器店购买。
地龙の钩爪	假面之街的武器店购买。
信义	救助神话之森的全部人员后返回崖之村与村长对话，然后去武器店买。
古の霸王	假面之街剧情后获得。
迷宫の声	完成分支任务“大きな力”后获得。
不死鸟の短剑	海岸之街武器店购买。
铁パイプ	完成分支任务“魔法の石”后获得。

双手剑

名称	获得方法
天丛云剑	5 年后的初期装备。
断罪の斧	崖之村购买。
双子の牙	洋馆地下 1F 破坏箱子后获得。
不净なる斧	海岸之街购买。
百兽の剑王	石之神殿祭坛门右手处的箱子。
铁块	机器人山剧情后获得。
不死鸟の大剑	魔王城中有两只鸟的房间，破坏箱子后获得。
迷宫の歌	完成分支任务“王の眠りを荒らすもの”后获得

枪

名称	获得方法
侘寂	5 年后的初期装备。
王位篡夺者の枪	海岸之街购买。
王妃の玉座	石之神殿里道的楼梯旁边，破坏箱子后获得。
日出国の魔刃	崖之村购买。
百兽の双枪	机器人山中破坏箱子后获得，BOSS 处有洞的那个。
士长の圣枪	假面之街购买。
草原の龙骑枪	魔王城舞蹈馆后面发现。
不死鸟の枪	假面之街购买。
迷宫の息	完成分支任务“宝物”后获得。

注：部分武器还可以从敌人身上掉落获得，这里就不详细列出了。



武器强化与素材

武器强化的素材就不详细列出了，玩家可以自行在游戏中查看。下面主要说明一下部分稀有素材的入手方法。

素材名称	入手方法
チタン合金	机器人山中的红色机器人。
磨り减ったネジ	同上。
坏れた腕	机器人山中的黄色机器人。
凹んだ金属バット	洋馆地下。
复杂な机械	在沙之神殿中有个无法释放魔法的房间，后期来到这里会遇见小 BOSS，干掉后掉落。
精巧な机械	同上。
单纯な机械	同上。
大きな齿车	机器人山中的黄色机器人。
パイライト	沙之神殿进去后能看见 3 个采集点，可以反复死亡刷。
机械油	机器人山中那些会飞的怪物。
形状记忆合金	机器人山 B2 的巨大机器人。
フローライト	机器人山 B2 的过道箱子里。
黑珍珠	海岸之街西海岸的采集点。
鹫の卵	剧情中肯定会拿到，崖之村毁灭前，在村长家下方的采集点获得。
巨大な卵	自己家里，记录点旁边的几个采集点获得。
银矿	沙漠中采集的获得，几率比较高。
金矿	沙漠中采集的获得，几率比较高。
贵金属のピアス	沙漠中漂浮的魔法师，是非常稀有的物品。
くすんだ腕轮	同上。
锖びたネックレス	北平原上会放很多魔法弹的怪，只有多云时才会出现。
割れたイヤリング	同上。
锖びた块	沙漠中钓鱼，一般咬 2 次的就是这个东西。
止まった时计	洋馆地下，很高的那种怪物。
动かない腕时计	南平原，手持盾牌与棍子的怪物。
锖びた包丁	南平原上的小型铠甲剑士，多云时才会出现。

钓鱼指南

钓鱼和自己本身的钓鱼技巧有直接关系，建议先完成分支任务里的所有钓鱼任务。

鱼名	饵	地点	咬竿次数	备注
サーディン	ゴカイ	海岸之街	3 次	125G
グローブフィッシュ	ゴカイ	海岸之街	3 次	175G
ブリーム	ゴカイ或ルアー	海岸之街	3 次	750G
シャーク	サーディン	海岸の街	2 次	1250G
ブルーマーリン	ルアー或サーディン	海岸の街	1 次	1900G
ダンクルオステウス	ルアー或サーディン	海岸の街	3 次	12500G
フナ	ミミズ	北平原的河川	2 次	100G
ニジマス	ルアー	北平原的河川	3 次	600G
ブラックバス	ルアー	崖之村的河川或东街道	2 次	1500G
オオナマズ	ルアー或フナ	崖之村的河川或东街道	1 次	2250G
ロイヤルフィッシュ	ミミズ	东街道	3 次	4000G
ハイネリア	ルアー或フナ	沙漠里的砂海	3 次	6000G
砂鱼	ルアー或ミミズ	沙漠里的砂海	1 次	2500G
リゾドゥス	ルアー或フナ	沙漠里的砂海或北西部	3 次	传说之鱼、15000G
药鱼	ルアー或ゴカイ	海岸之街	3 次	60G

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦



二三月可谓 PS3 的天下，不过如今又轮到 X360 发飙了。先是《分裂细胞 断罪》，再是《心灵杀手》、《失落的星球 2》、《荒野大救赎》等跨平台游戏在国内肯定也是 X360 版居多。不过现在所谓的大作都是美版游戏，着实让我这个老玩家有些惆怅，不知日厂何时才能重振旗鼓呢？看看最近 X360 上公布的一系列美少女游戏，感觉这一天要到来还得很久。话虽这么说，这种 GALGAME 的成就肯定是要全收的。PS3 上最近要出一个女性向游戏《薄樱鬼》，不知国内的男性奖杯迷会不会拉下面子拿个白金玩玩呢？

话题 TOPIC

《光环 致远星》多人联机公测介绍



若要说到最近最火的游戏消息，那一定是《光环 致远星》（Halo Reach，台版译名为《最后一战 瑞曲之战》）的多人联机公测了。参加公测的条件非常简单，只要你购入了《光环 3 地狱伞兵》游戏，从 5 月 4 日开始只要放入第一张游戏碟，即可在主菜单下选择下载《光环 致远星》多人联机公测版，大小为 1.5G。注意此内容不能关机下载。

之前《光环 致远星》公布的一段宣传片给人留下了非常深刻的印象，采用全新引擎来制作的本作看上去很美。不过当我们实际玩到之后发现，游戏画面比起《光环 3 地狱伞兵》来虽然有进步，但远未达到目前业界的巅峰水平。不过这毕竟不是正式版，而且一般说来联机模式的画面都比单机模式要差，所以正式版的游戏画面还是值得期待的。

比起画面来，更让人关心的还是游戏内容，下面就让我们来为大家详细介绍一下。

护甲功能

《光环 致远星》的一大新要素就是护甲功能。在此次公测版中，Bungie 提供了 4 种护甲供大家选择，每种护甲都有一种独特的能力，只要按下 LB 键即可发动。发动技能要消耗技能槽，技能槽显示于画面左下方，用掉之后会随时间慢慢回复。4 种护甲的作用分别如下：

侦察型：发动能力后可以加快玩家的移动速度，可以说是最常用的技能之一。

守卫：发动能力后玩家会蹲在地上摆出一个造型发动能量护盾，这个护盾可以防止玩家受到伤害，不过发动中玩家自己无法进行其他动作。这个技能在集团作战时非常有用。



潜行者：发动能力后角色会进入半透明状态。理论上是个适合蹲点的技能，不过在实战中还是会被敌人看到（尤其是移动时），只是不太明显而已，另外发动后会扰乱雷达，听觉出现障碍。

空降：听起来很酷，其实就是启动背后的喷射包，让玩家可以短暂滞空。这一招也是比较常用的技能，特别是遇到菜鸟时可以玩死他们。

游戏模式

目前游戏大厅中主要是游戏清单和联谊设定两个选项。本作的联谊设定比较有趣，它允许玩家以各种条件来搜索队友，你甚至可以根据语调是粗犷还是文明来选择对手。游戏模式方面目前共有 4 种，目前只有 4 对 4 的设定。下面我们来看看这 4 种模式。

杀戮之王：即 TEAM DEATH MATCH。分为两小队进行厮杀，杀死一人可以拿 1 分，哪一方率先获得 50 分即为胜利。

保卫之王：所有玩家以抢夺骷髅头为主要目标，在限制时间内根据持有时间的长短来决定赢家。

储备物资：运旗模式。八名玩家被分为 2 个小队，不但要夺取对方的旗帜，还要放回指定地点，这样才能得分。率先拿到 10 分的队伍为胜利者。

抢旗之王：8 名玩家分为攻守两方，攻方要在限制时间内夺回守方的旗帜，守方则是保护自己的旗帜不被夺走。

自定义功能

在游戏的军火库选项中，可以对自己的角色进行细致的自定义。

首先是外观。玩家可以对斯巴达战士的头盔、左肩、右肩、胸膛等部位的盔甲进行设定，你可以花费 CP 点数来购买新的组件，这样就可以让你的斯巴达战士更加威武。CP 点数是通过对战获得的，表现越活跃，获得的 CP 点数就越多。每个组件都可以自由设定颜色，不过这些组件只是好看，完全不会对角色的能力有任何加成。

除了盔甲之外，也可以自定义徽章。游戏中共有 80 种图案可选，颜色同样可以自由设定，比较有趣的是每个徽章都有一个特别中文的名称，比如“不要躲在墙角”等等，看起来非常好笑。你可以设计出只属于你的徽章来。

综合感受

这次《光环 致远星》在多人联机方面的变化非常大，即使是将官级的老鸟们也需要时间去适应。首先是一些传统的大杀器（如 DMR）被削弱了，新增的武器中有一些比较厉害的，但都不至于让高手们横行无忌。由此带来的后果就是更强调团队配合，只是由于目前只有 4 对 4 的模式，所以团队合作的重要性目前还没有完全表现出来。相对于枪支，这回手雷的威力比过去大了不少，而且增加了投掷轨迹。操作方面本作亦有很大不同，例如 X 键改为装弹，算是随了目前的 FPS 大势。

各种变化综合在一起，再加上种种新要素，本作在多人联机方面真的称得上是《光环 4》了。虽然在实际测试时已经发现了一些 BUG，但官方也会随时对这些 BUG 进行修正。由于时间关系我们的评测只能点到为止，大家也可以参见本期光盘里收录的影像。最后要说的就是，本作的联机要比《光环 3》流畅，这点可以请大家放心。另外为了增加游戏的人气，微软特地批准从 5 月中旬开始让银会员也能享受本作的联机乐趣，有条件的朋友可千万不要错过啊！



下载 DOWNLOAD GAME 3.0

《神曲 地狱篇》：但丁哥的 3.0 时代

《神曲 地狱篇》在游戏刚发售后不久即推出过一个 DLC，内容是讲述但丁从片头的篝火营地开始，一直到回到家乡的那段经历。在这个 DLC 里只有一个名为黑森林的迷宫，有一点解谜成分，亦有部分战斗，并追加了 40 点成就。这个 DLC 平心而论不算太出色。

不过最近追加的新 DLC——圣露西亚的试炼就相当不错了，这个 DLC 价值 800 点，看似很贵，但以游戏内容而言绝对值得票价！这个 DLC 具有三大卖点：新女性角色、在线合作、关卡编辑器。另外增加了 250 点成就。

在此 DLC 中可以使用新的女性角色圣露西亚，她的招式与但丁有异曲同工之妙，不过按○键可以放出高速子弹，加上她本人能凭借翅膀在天上飞，玩起来像打飞机游戏一样。当然用久了就会发现，露姐子弹的穿透力比但丁哥的十字架要差不少。

EA 为玩家准备了 25 个单人关卡和 15 个双人关卡。双人关卡需要玩家通过联网合作完成，条件多种多样，双方必须同时满足条件才能过关。如果有一方失败的话会扣除一条生命，从该小节挑重新挑战。双人关卡并不是限定一个但丁和一个露西亚，也有两个但丁这样的关卡。从本人的实际试玩来看，X360 版网络状况比 PS3 的《忍者龙剑传 Σ2》好不少，不会出现卡的情况。



但实际游戏时还是会出现延迟，在使用投技时特别明显。

最后说说关卡编辑器这个最激动人心的内容。通过这个功能，你可以任意设计一个自己专属的关卡，从关卡地图到出场敌人，乃至机关设置、道具摆放等等均可以由你来设计。完成之后你还可以将其上传到网上供大家挑战，获得好评之后还可以拿到成就。当然你也可以下载别人设计好的关卡，有些关卡并不比 EA 官方设计得差哦！

其实类似功能早在《战神 2》中就已经出现过了，只不过在单机环境下该模式可谓毫无意义，借助网络之后这一功能立马升级到 3.0 时代。索尼的《小小大星球》早已实现了该功能，不知为何不在其他大作中推广呢？希望《战神 4》能实现这样的构想。

游戏 GAME GAME 3.0

对应人偶奖励的游戏

微软的虚拟人偶系统中最有趣的一点就是为人偶换装，不过这些人偶身上的虚拟服饰可不便宜，贵的可以卖到四五百点，折算成人民币的话简直和一件真的衣服差不多了。因此对于国内玩家来说，通过玩游戏来换得人偶奖励是最为合算的一桩买卖。不过这样的游戏非常少，截止到 4 月有 11 款。这 11 款游戏详见右表：

译名	原名
《求生之路 2》	《Left 4 Dead 2》
《HALO WAYPOINT》	《HALO WAYPOINT》
《冲破火网 巅峰》	《After Burner Climax》
《达尔文 +》	《Darwinia+》
《懒懒大冒险》	《Lazy Raiders》
《怪兽赛车》	《Scrap Metal》
《爆炸人》	《Splosion Man》
《玩具兵团》	《Toy Soldiers》
《南方公园 大家一起玩塔防》	《South Park Let's Go Tower Defense Play!》
《完美黑暗》	《Perfect Dark》
《脱狱潜龙 惩罚》	《Dead To Rights:Retribution》

这 11 款游戏中，大部分都是 XBLA 游戏，《求生之路 2》和《HALO WAYPOINT》都需要联网，因此对于单机玩家来说都有些高不可及。这里强烈推荐的是新出的《脱狱潜龙 惩罚》。本作游戏素质一般，但内置多种人偶奖励，全部单机可得，值得推荐！不过由于游戏知名度不高，使得其奖励也显得有些成色不足。

其实如果人偶服饰能够再丰富一点，特别是日系厂商积极一点，玩家还是会买账的。比如某美少女游戏角色的衣服、《街霸》角色 COS 行头等等，光是想想就觉得不错啊！

P.S. 最近 LIVE 卖场终于出现了我感兴趣的人偶道具——《FF13》角色套装。当我兴冲冲地点击下载时，却发现失败了。一查，才知道原来因为游戏锁区，这人偶道具也不会出现在日服上。哎，不知下一个我感兴趣的人偶道具还要等多久才会出现呢？

下载 DOWNLOAD GAME 3.0

大作未售，下载先行！

面对日益泛滥的二手、盗版行为，厂商们也是绞尽脑汁，他们想出的一大对策就是 DLC。DLC 要求玩家联网，此举可以有效封杀盗版用户。而将 DLC 以初回特典的形式随游戏附赠，又可以有效抑制二手游戏的流通。因此很多内容尽管免费，也一定要做成 DLC。不过目前来看 DLC 之势已有愈演愈烈之势，很多大作还没有发售，就已经宣布有下载内容了。这不，5 月的 3 款大作都是如此。

首先是《心灵杀手》。虽然游戏很低调，但是进入标题画面后，



“下载内容”一项赫然在列，大家立刻心里有数了。

接着是《荒野大救赎》。目前游戏已经公布发售后首周就会提供 DLC，这是一个名为“Outlaws to the End”的合作任务包，里面会提供 6 个 2 ~ 4 人合作的多人任务。不过这个 DLC 是完全免费的，难怪 Rockstar 如此急切地宣布。此外 Rockstar 明确表示夏季还会再发布两个付费 DLC，价格未定。

已经偷跑的《失落的星球 2》也公布了 DLC。这个 DLC 本来是预购游戏的特典，但现在 Capcom 表示所有玩家都可以玩到。不过为了照顾预购游戏的玩家的情绪，这个 DLC 会象征性地收取一点费用。这个 DLC 的内容是一个水下战场，包括多种模式。Capcom 虽然未表示以后会不会有新的 DLC，不过从这个 DLC 的名字 Map Pack 01 来看，这个问题似乎已经不用问了……

可能很多玩家认为 DLC 是厂商无良的表现，其实厂商也有他们的苦衷。当然对于那种早已把 DLC 内容做到游戏里、玩家只是花钱买解锁程序的行为，我们还是要坚决鄙视的。

游戏 3.0 名词解释 DLC：DOWNLOAD CONTENTS 的缩写，是指通过网络提供下载的追加数据内容，简称下载内容。在日语中被写作ダウンロードコンテンツ。

本期主持：脆薯条



最近编辑部的联机风潮袭来，从火爆的《潜龙谍影 和平行者》开始，接下来还有《一骑当千》与《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2》，通常在吃饭时小编们总会先拿出PSP来联上几盘。纱迦总是和掌机王编辑阿鲁玩《一骑当千》，而我自然就与雷电一起奋战《MGS》了，随后还有九兵卫与晴天一起玩《DQMJ2》。4台PSP与2台NDS，我们那桌可谓“声势浩大”。

另外，推荐各位一个非常有创意的NDS游戏——《奇异鸟艾薇》，虽然是个不怎么有名气的游戏，但其中的创意相信玩过的玩家都会拍手叫绝。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

奇异鸟艾薇

原名 IVY THE KIWI?
机种 NDS 类型 动作

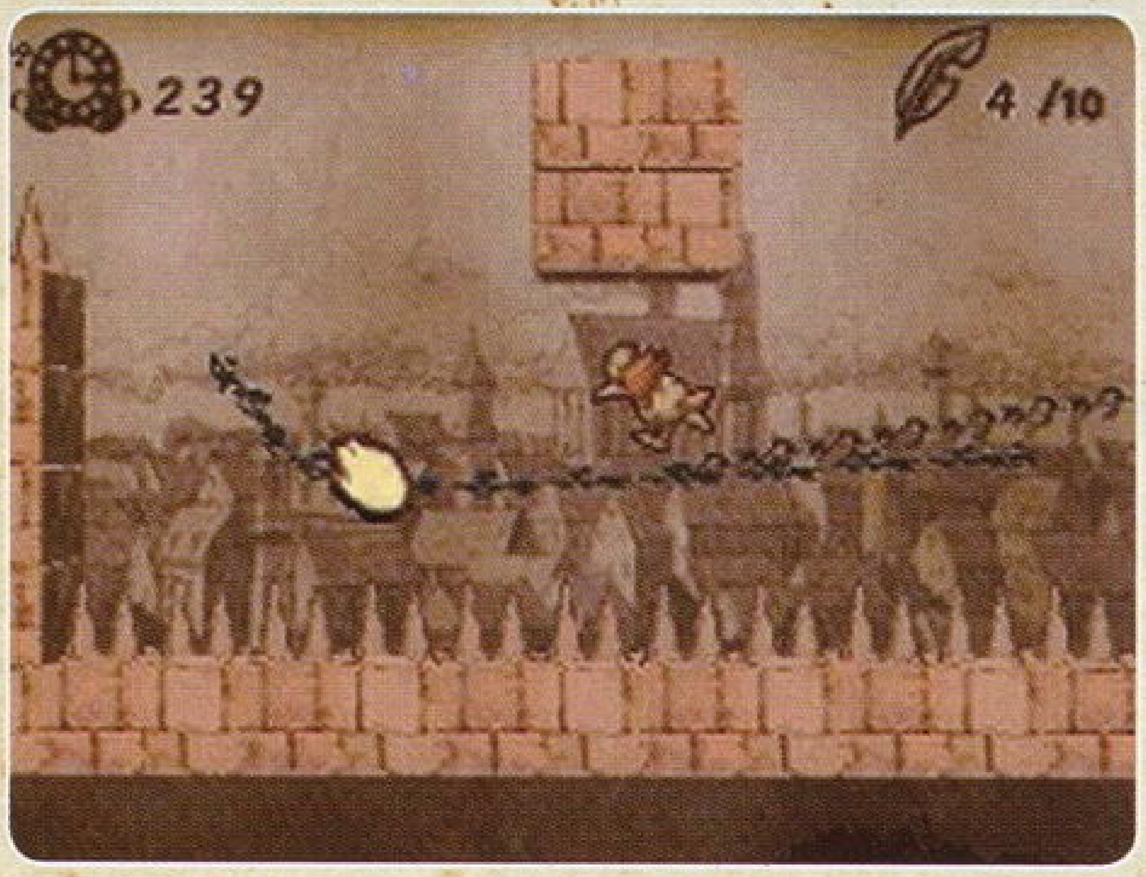
小鸟的千里寻母记



我是 戳锅漏

中裕司作为索尼克之父相信各位都非常了解，虽然Prope制作的游戏不多，但大部分都属精品。千万不要小看了这个没什么名气的游戏，这也算是中裕司的有一个新概念作品，在操作上充分发挥了NDS触控笔的创意，让你在游戏中更为投入。

游戏介绍



不过游戏本身的玩法设计就相当另类了，我们操作的并不是主角艾薇，而是需要用触控笔画出藤蔓来引导艾薇前进。关卡中艾薇会奋不顾身地向前冲，即使遇到陷阱和敌人也不会停下，这时我们就得用藤蔓来帮助艾薇渡过这些困难，最终让它安全到达关卡的终点。

游戏主角是一只奇异鸟宝宝，其实剧情本身有点俗套，非常像《小蝌蚪找妈妈》中的故事。

操作心得

搭路

游戏中最最常用的引导方式，通常在道路出现高低差或遇到浮空的平台时使用，使用触控笔在屏幕上画出线条，然后线条就会自动变成藤蔓，只要在想通过的地方画出藤蔓，艾薇就会把藤蔓当做平台通过，可见这只鸟有多么的笨……不过需要注意的是，藤蔓只能是直线的，并且不能画得过长，否则藤蔓会因为拉扯过度而断掉。

摆荡

摆荡在游戏中是个非常重要的技巧，很多地方都需要连续摆荡才能通过。在画出藤蔓时，只要不松开触控笔，是可以以藤蔓的起始端为中心任意调整角度，而且在调整的时候可是存在惯性的，要是艾薇在藤蔓上的话就可以让其借助惯性腾空。当玩家遇到连续的没有平台落脚的地形时，就必须利用这个技巧来让艾薇长时间浮空。同样需要注意的是，同画面内的藤蔓最多只能有3条，一旦画第4条时最早画的那条就会消失，所以在摆荡的同时得好好考虑下一步，避免画出多余的藤蔓从而浪费掉，更有甚者可能会让艾薇掉下去。

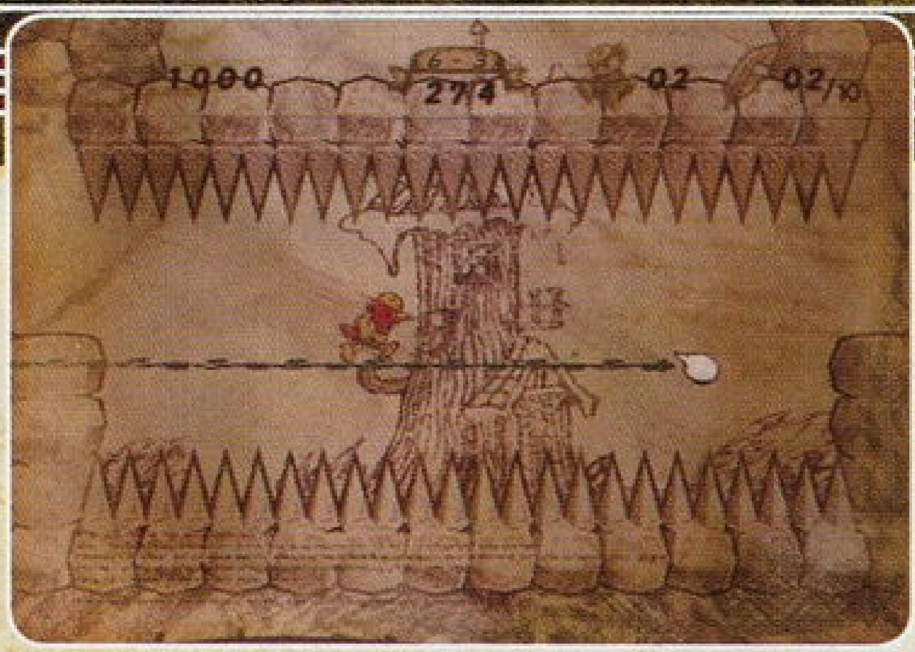
弹射

画出来的藤蔓都是有弹性的，可以将艾薇像打弹弓一样弹射出去，而且这是游戏中艾薇的惟一一招攻击技巧，除了可以用来击倒敌人外，还可以破坏一些阻挡的石块或快速到达高处。首先用触控笔点住藤蔓的中间并往下拉扯，待艾薇进入拉扯的范围时再放开触控笔，这样艾薇就被反作用力弹出去。这个技巧不仅仅限于往空中弹射，只要操作巧妙，还可以实现横向和向下的弹射，玩家在游戏时可以多多练习。

阻挡

这只笨鸟实在是太笨了，游戏中艾薇无论如何都是一直向前冲的，只有当它碰到障碍物才会调头，如果不想让它横冲直撞，那么玩家就要好好运用阻挡。玩家可以在艾薇面前画一条竖向的藤蔓来手动改变它的前进方向，如果遇到需要思考的陷阱时，还可以用两条藤蔓将其困住来争取时间。而且阻挡不止对艾薇有效，对游戏中的一部分敌人和机关也能发挥作用，例如从天花板落下的水滴和老鼠都可以用藤蔓挡住，避免让艾薇碰到。游戏中类似这样有趣的用法还有很多，玩家可以多多摸索一下。

过关评价



根据玩家的表现，在过关后得到三种评价，分别是金、银、铜，主要和时间有最大关系。过关时间越短，那么评价就越高。另外评价的高低还和游戏中的羽毛收集有关，每一关卡中总有10个羽毛，每收集一个就会得到500分的奖励，收集一定数量后还可以提高生命力。游戏每一关最后都会有一个领奖台模样的装置，玩家需要引导艾薇到达领奖台处才算过关。根据达到位置的高低分别可以获得100、300和500分的奖励，有点类似FC上《马里奥》的最后一跳。如果玩家想获得最高评价，那么必须先熟悉关卡的流程，已经通关的关卡会保留在ステージトライアル里，随后就可以自由选关来达成高评价了。

一骑当千 交叉冲击

华丽劲爆的MM乱斗

原名：一骑当千 クロスインパクト
机种：PSP　类型：动作



sopiking

在距离前作一年半后，MMV 带着新角色，新必杀技，新服装等大量要素再次登录袭来。本作依然继承了前作横向卷轴过关的模式，随着新要素的加入，玩法更加更富，让玩家充分感受到“极限爆乳摇摇乐”的一骑当千之超魄力。

模式解说

本作主要有三大模式，分别是“超 爆裂斗士列传”（故事模式），“最强斗士演戏”（街机模式）和“白热武斗祭”（挑战模式）。在“超 爆裂斗士列传”中，玩家要在成都，许昌和南阳 3 个势力中选择一个进行游戏。本模式需要玩家在大地图上选择关卡进行游戏，每个关卡的操作人物都是固定的。打过的关卡会用蓝色标明，未打过的关卡则是橙色或者红色标明。打过地图上所有的关卡后出现新的关卡。关卡难度 1 个勾玉到 5 个勾玉不等，每个关卡都可以重复挑战，如果打不过可以不断挑简单战提升等级后再挑战难的关卡。普通难度以上通关解开不同的新角色。“最强斗士演戏”模式则是让玩家在可操作角色中自由搭配 2 名角色进行游戏。本模式为一个接一个的连续关卡，剧情为先阵角色的，与后阵角色无关，这一点需要注意。每个角色不同难度通关后给予的奖励不同。“白热武斗祭”模式中给玩家安排了 5 段，每段 10 个任务的挑战。一开始只能进行初段任务，全部完成后开启下一段。每个任务要求都不一样，不过找到技巧后全部完成都不是难事。完成任务后斗技点奖励比较多，是主要的累积斗技点的方式。全部完成后解开 2 个援护，复归回数增加，开启部分系统案内语音。

隐藏要素

隐藏人物一览

暴走孙策	剧情模式南阳篇通关。
暴走刘备	剧情模式成都篇通关。
曹操	剧情模式许昌篇通关。
阿斗	剧情模式全部通关。
司马懿	阿斗街机模式通关。
于吉	司马懿街机模式通关。
吕布	曹操街机模式通关。
左慈	街机模式乱入中击破左慈。

注：以上皆在普通难度及以上才能取得。

隐藏援护攻击

在战斗中按住 R 键 + ○键可以发动援护攻击。初期只有默认的夏侯惇和王允子师，挑战模式通关后开启另外三个：吴荣，孙权仲谋和王允子师。进入战斗按住 L 键是选择吴荣作为援护，按住 R 键是选择王允子师，而同时按住 L+R 则是选择孙权仲谋。

隐藏服装和颜色

每个人物街机模式不同难度通关后解开对应的颜色（容易是 3P 色，普通是 4P 色，爆是 5P 色）和画廊中的特写镜头。爆难度通关后还能解开对应角色的隐藏服装。

????? 技能

收集完成了全角色的全部颜色和服装后（即全人物街机模式三个难度都通一次关），即可开启每个人物的????? 技能。不过令人失望的是这些技能别不是强力的必杀技而是一些类如“斗气减少速度降低，曝气后必杀无限，部分攻击力上升，援护无限等等”的技能，实用度大打折扣啊。

游戏中的各种小技巧

斗士复归回数

初期为最高 3 回，挑战模式全部完成后增加为最高 9 回。复归回数是指在一次选择模式（故事模式或者街机模式）后整个游戏过程中战斗中复活的次数，一旦为 0 则 GAME OVER。不过可以选择在开从关卡一开始重新打，而且之前获得点数不减。复归回数可以在设定中调整，想要挑战难度的可以将它适当调低。

飞翔击

每个角色都有飞翔击这个招数，此招击中敌人后会有绿圈提示，此时再按跳跃（× 键）即可进行空中追击。空中按普通攻击即可进行华丽的连击了。因为飞翔击可以将有刚体的杂兵打出硬直，所以对付皮厚的杂兵是非常好用的招数。空中追击之后如果学会了空中必杀还能接空中必杀，威力更大。

练级窍门

每个角色初期连招都比较少，不过随着等级的提升，开启新的连招之后强化了不少。每个角色 20 级左右就会学会所有的连招，所以快速提升等级很有必要。推荐关卡：挑战模式中的唯必杀技决斗关卡，因为除了必杀技都不能对敌人造成伤害，所以将敌人打进墙角不停连段即可打出高连击获得奖励。还有一种方法就是打街机模式的爆难度，高难度下也就是敌人的皮厚了，攻高了，AI 倒是没啥长进，打通一次升到 20 级是没问题的。另外，连击数达到一定数量，会有经验值奖励，而达到 100 连击的奖励为 6000，之后每 100 连击再奖励 6000，直到 400 连击。

快速累积斗技点数

普通战斗一次最多获得 1000 多点的斗技点数，而往往学习一个能力几千的点数要求着实让人郁闷。不过完成挑战模式的关卡后奖励的点数还是很多的。推荐关卡：初段讨同时决斗关卡，关卡要求是同时击破敌人双武将。选择必杀技强力的角色，将两人打残后一个必杀技搞定，一次有 6000 多点的奖励。

后阵代打

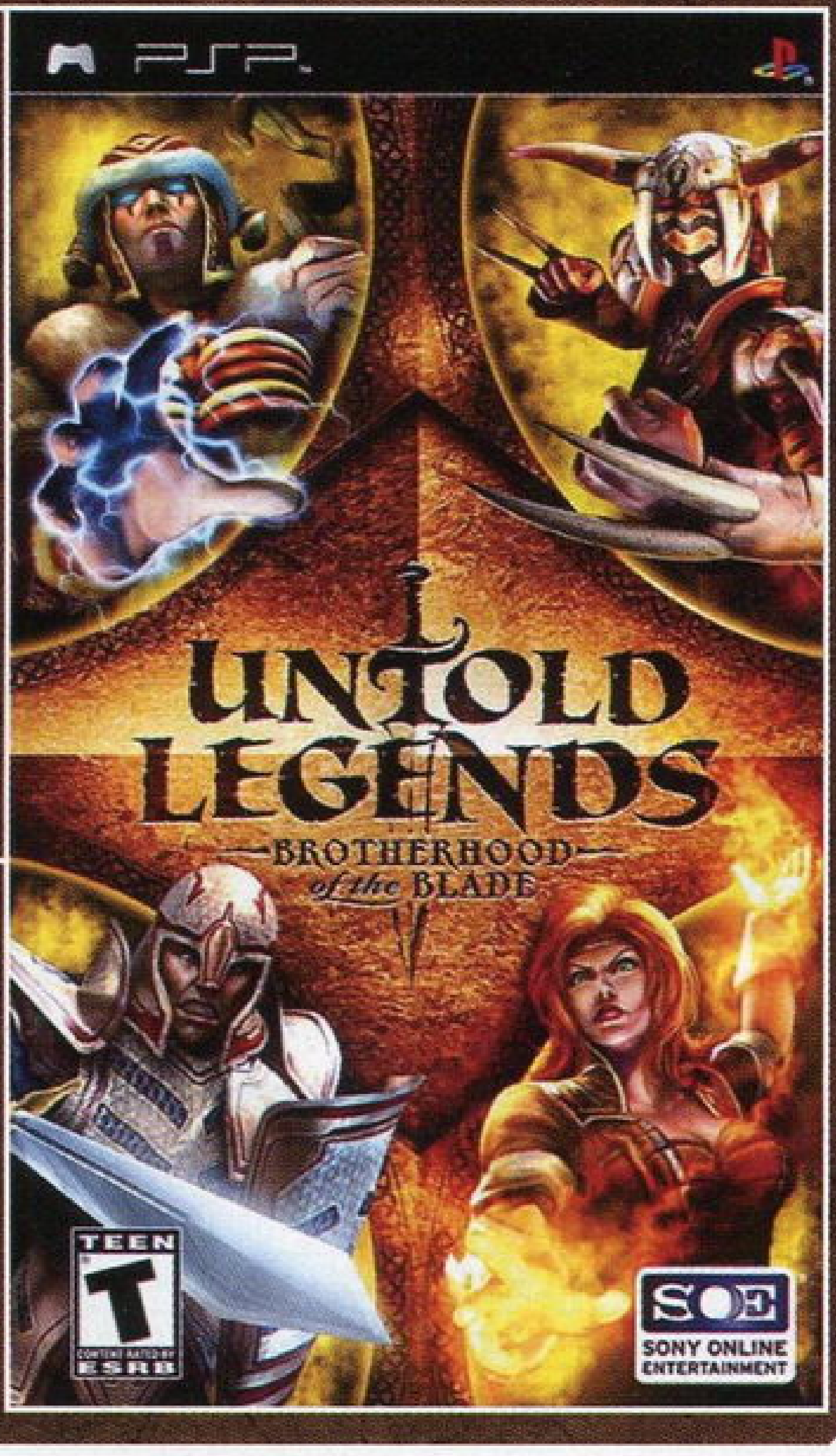
街机模式的剧情和通关奖励只有先阵的，所以是可以使用后阵上来代打的。这样原本较弱的人物通掉爆难度街机模式就不是什么难事了，对于想快速解决隐藏要素的人来说是很方便的技巧。

中文游戏风向标

原名：《未名传奇 刀锋兄弟会》
机种：PSP　类型：动作角色扮演



如果你知道网络游戏《无尽的任务》的话，那么这款游戏就是从中得到了灵感。这款游戏在几年前由 SOE（索尼在线娱乐）推出，最近才有了汉化版，玩家必须从骑士、魔法师、狂战士与炼金术师中选择一个职业，然后展开壮大的冒险。升级后的点数分配由玩家自行决定，可以说是个非常正统的欧美 RPG，如果你是一个喜欢欧美 RPG 的掌机玩家，那么本作理所应当地应该收入囊中。





原名：《99滴泪》
机种：NDS　类型：文字冒险

严格来说，本作不算是一个文字冒险游戏，而是一本由许多故事汇集成的书本。只要你有时间，打开它，各种精彩纷呈的故事就会呈现在你的眼前，而且由于是汉化作品，所以你不用为满屏的蝌蚪文感到烦躁。在闲暇之余抽出点时间来品味文学，非常适合上班族的一个游戏呢。

软硬兼施

软硬件实用信息综合报道

HARDWARE & SOFTWARE

最近很长一段时间内，各大主机在价格上都没有发生太大波动。基本上核心派玩家都早已选定了自己的主机，剩下就是走上全机种制霸的大道。而掌机市场更是风平浪静，NDS 和 PSP 也进入了中老年时代，所以目前购买各种主机都缺乏动力，这个市场需要新的主机和更强大的游戏来刺激。所以一切的动向只有等到今年 E3 大战上公布。如果不是很急切的话，各位玩家还是等到 E3 之后再进行主机方面的消费吧。

市场风向标 提供最佳购机方案

价格行情 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌／型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1450 元
记忆棒	8GB 高速 MARK2 组棒	168 元
贴膜	PSP-3000 专用高清组膜	10 元
保护套	北通中国风保护胶套	58 元
总计		1686 元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：得益于 6.20 系统的进一步破解，现在的 PSP 主机价位基本已经恢复到了涨价前的水平，虽然五一节后有了小小的反弹，但总体的价位还处于可接受的合理范围之内，现在除了个别颜色的主机继续缺货之外，黑色主机的报价已经维持在 1450 元左右，比起前段时间的 1700 多元可是便宜很多了，其实在上个月的一段时间里，PSP 主机的售价一度已经跌破了 1400 元，不过因为五一的消费高峰和破解的再度不明朗，导致价格又有所回升，而且从目前的趋势来看，主机的价格再次跌破 1400 元的可能不大。毕竟从目前的破解现状来看，PSP-3000 的价位已经达到合理水平，因为 6.20 的系统破解尚未涉及到游戏运行等方面，玩家如果想真正使用 6.20 系统玩到破解镜像肯定还要再等上一段时间，而到底主机能不能被破解，现在也还属于未知数，如果破解不顺利，遇到了瓶颈，导致现在的 6.20 系统只能运行一些模拟器等非主流应用软件，那想必对玩家还是没有什么吸引力的，届时主机再次高企到原先的 1700 元也绝非没有可能。



▲ PSPgo 在 6.20 系统下使用 e-loader 成功加载 MD 模拟器

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机（可破解，黑色）	1420 元
PSP go（不可破解）	1600 元
PSP-2K／3K 用 Hori 贴膜（原装）	68 元
PSP-2K／3K 用 Hori 贴膜（组装）	10 元
PSP go 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元

主机及主要周边参考价格	
4GB 高速 MARK2 组棒	88 元
8GB 高速 MARK2 组棒	128 元
8GB 极速 HG 组棒	138 元
16GB 高速 MARK2 组棒	238 元
北通魔方炫音	138 元
北通动力堡垒迷你版	128 元
北通中国风保护胶套	58 元

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌／型号	价格
主机	NDSi 主机（行货）	1198 元
烧录卡	黄金版 DSTTi	48 元
SD／TF 卡	金士顿 4GB microSD 卡（行货）	88 元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	18 元
保护壳	北通中国风晶透水晶盒	58 元
总计		1410 元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评：NDS 主机依旧延续了前段时间的平稳售价，不过因为前段时间的五一假期，现在的价格多少还是有些变化，尤其是彩色系的 NDS 主机，比起之前都有了小幅的上涨，不过这仅限于行货主机中不包括的一些颜色，至于主流的黑、白两色应该还都没有太大的变动。此外，因为今年的五月到十月也适逢上海世博会的开幕，所以国内的货运在接下来的几个月内会无法避免的遭遇到吃紧问题，其实现在的不少北方城市主机库存就已经告缺了，而世博期间的海关检查也会比平时更加严格一些，对于接下来的这段时间，玩家要做好水货主机涨价的心理准备，这里再次奉劝玩家，如果你的首要考虑目标不是 NDSi LL，那还是建议购买行货的 NDSi 主机更实惠一些，毕竟行货主机不会受到市场价格的波动。

主机及主要周边参考价格	
NDSi 主机（行货）	1198 元
NDSi 主机（日版）	1250 元
NDSi LL 主机（日版）	1450 元
NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
NDSi LL 专用 Hori 贴膜（组装）	30 元
黄金 DSTTi（1.4）	48 元
EZVi 简装版（1.4）	98 元
Hyper-R4i（1.4）	68 元
北通中国风晶透水晶盒	58 元

Wii购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	Wii 主机（韩版，纯软改）	1350 元
硬盘	行货 250GB 套装	380 元
视频线	北通 WII 色差线	40 元
总计		1770 元
近期推荐购入指数		6

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评：Wii 主机的价格刚刚有所回落就迎来了小幅的上涨，涨价的幅度和 PSP 类似，基本就是二三十元，并不是很多，不过 Wii 主机的目前的状况和 PSP 有所不同，Wii 已经遇到了破解瓶颈，大部分主机只能通过更换二手的光驱主板来实施破解，而 PSP 总体的破解势头良好，很可能迎来全面破解，所以 Wii 主机的这次价格上涨很可能导致主机价格的行情的再次启动，不过这只是限于更换光驱主板的主机，对于要购买硬盘主机的玩家来说并没有什么影响。此外，因为五一期间的 Wii 主机面临到了供小于求的尴尬关系，所以建议玩家错过月初的这段购物高峰，等月底供货恢复平衡，主机的整体价格恢复到原先的水平时再出手也不迟。最后还需要注意的是，现在市场上已经出现了大量的组装平衡板 Wii Fit，如果你现在没有鉴别组装产品的能力，建议购买主机时不要选择搭配平衡板，以免 JS 压低主机价格而通过组装的平衡板来牟取暴利。

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机（韩版，纯软改）	1350 元
Wii 主机（韩版，换光驱）	1680 元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280 元
北通双节棍手柄套装（左＋右）	225 元
原装 Wii Motion Plus	140 元
原装经典手柄（一代）	120 元
原装经典手柄（二代）	190 元
原装色差线	210 元
北通 WII 色差线	40 元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80 元

PS3购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，250GB）	2580 元
线材	索尼原装 HDMI 线	120 元
总计		2700 元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2380 元
PS3 Slim 主机（港版，250GB）	2580 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
北通球王 2（无线六轴震动版）	255 元
组装 DS3 无线振动手柄	180 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

点评：PS3 在价格上没有太大的变化，最近的角度主要集中在破解上，一方面，破解 iPhone 的天才玩家 GeoHot 已经成功的攻克了 3.21 系统，不过距离运行 D 版蓝光游戏还差一些距离，在没有引导软件诞生之前，PS3 的价格应该不会有太大波动，而另一方面，原先为 PSP 破解作出巨大贡献的 Dark-Alex 也有兴趣要参与到 PS3 的破解当中，如果他能够研究 PS3 的系统破解，相信对今后的发展也会起到推波助澜的关键作用，可以说 PS3 目前尚属黎明前的黑暗，玩家现在购买主机应该是比较适合的时机。可以说现在的 PS3 是万事俱备只欠东风了，只要引导软件宣告开发成功，PS3 主机就将迎来新的爆发契机，不过新版的 PS3，已经采用了新的硬件配置，序列号为 CECH-21XX 的新主机均把原先的 RSX 显卡换为了 45 纳米进程，这相比于之前的 65 纳米来说，体积更小，而且也更加省电，因此主机的发热量也有了明显的降低，主机的整体耗电量比之前降低了 10%，重量减轻了 137 克（现重量 408 克），不过新主机并不一定都是利好消息，譬如当前的破解能否运用到新主机上就是不得不关注的问题，倘若 Sony 利用和 PSP 一样的办法制约 PS3 的破解，那现有主机将会有一定的价格提升。不过新主机也可能会带来再次降价的消息，毕竟工艺改进的事实就表明了成本的下降。



▲ PS3 VS XBOX360 购机对比。

X360购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	X360 主机（日版，A）	1600 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
总计		2168 元
近期推荐购入指数		8

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A）	1600 元
X360 主机（港版，A）	1750 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元

点评：因为薄版 X360 的盛传和新主机的全面破解，现在日版的 X360 已经迎来了当前的市场最低价，有些地区的报价只有 1500 多元，非常值得入手，如果你并不关注 X360 的薄版主机，那么现在绝对是一个最佳的购买时机了。

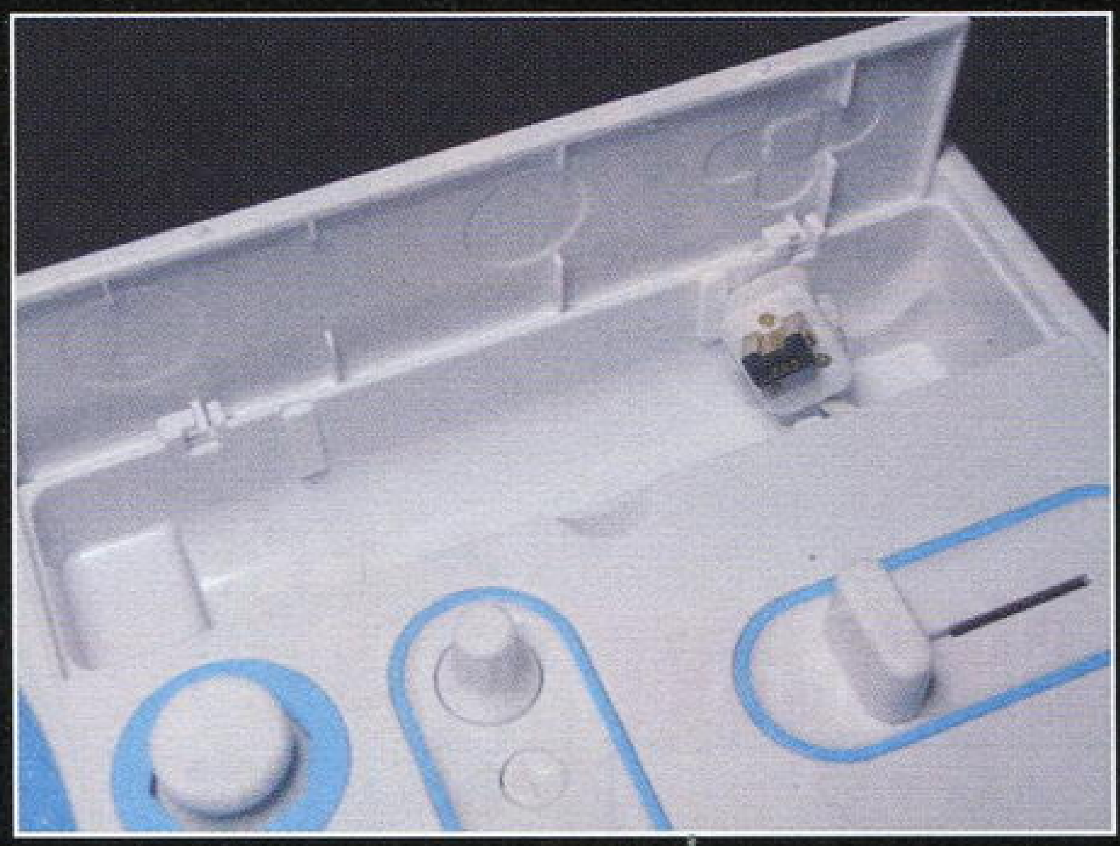
X360 主机的未来焦点主要还是 Slim 版的公布和发售，不过因为第一批厚板 X360 的不成熟性，所以对于第一批的 X360 Slim 质量可能也要打个问号，毕竟机器的体积缩小了，散热上肯定会有些问题，如果改进的不好，三红问题还可能再度爆发，而且新机器的破解局势目前也并不明朗，所以从未来来看，目前的 X360 主机是最为合理的。

市场报价信息更新截至 2010 年 5 月 10 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

专题导购 关注消费热点话题

享受游戏，享受音乐

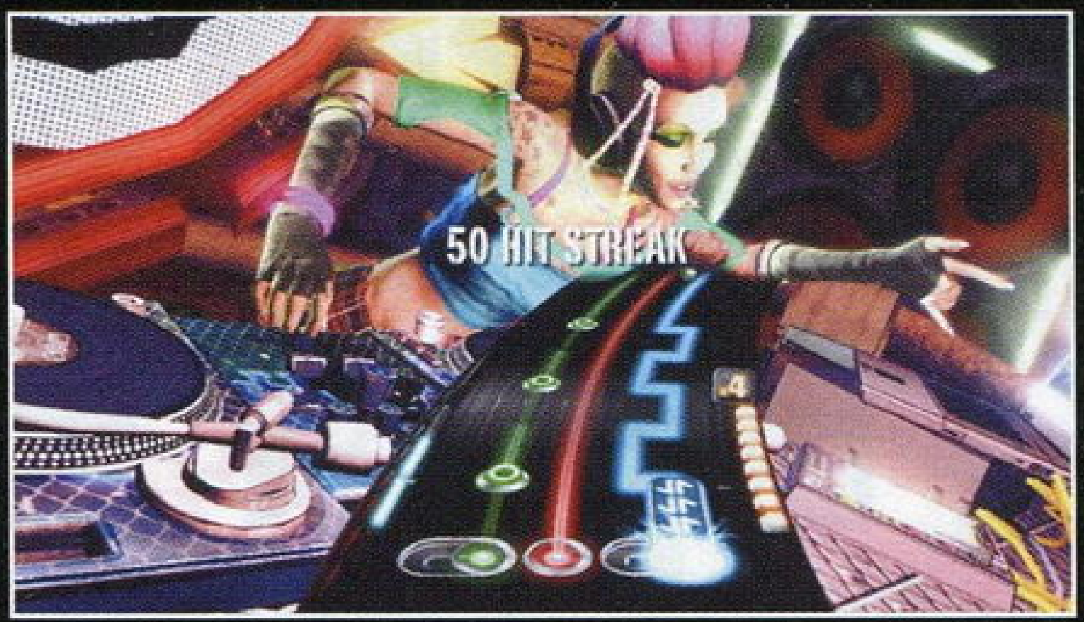
PEGA DJ 控制器





Activision 凭借“《吉他英雄》系列”在音乐游戏上可是捞足了金，而今年来随着 EA“《摇滚乐队》系列”的迅速成长，逼得 Activision 也不得不在音乐游戏上另寻创意来开拓新市场，于是在 2009 年《DJ 英雄》这款新作诞生了。游戏中你将作为一名 DJ，操控游戏专属的 DJ 控制台，通过各种打碟动作演绎出精彩的音乐。今天我们要介绍的玩意儿，就是中天电子提供的来自 PEGA 的 Wii 平台 DJ 控制器，配合 Wii 平台《DJ 英雄》游戏，你也能体验一把做 DJ 的乐趣。

PEGA 的这款 DJ 控制器采用了品牌一贯的蓝白双色设计，而大小和一款街机中摇杆差不多，外壳塑料材质平滑圆润，双手放在上面非常舒服，适合长时间进行游戏。DJ 控制器左侧是 DJ 打碟盘，用来操作游戏中的三种按下音符的打碟操作；右侧是 L、R 拨动杆，用来操作游戏中绿蓝偏移槽；中间有个小小的 L、R 拨动开关及指示灯，用来控制左手还是右手操作打碟盘，如果拨动到 R，需要将整个 DJ 控制器旋转 180 度进行操作，不过左右手的设定必须在打开 Wii 主机之前就选择好，游戏中途更换会导致控制器失效；中间还有一个音量旋钮，用来在游戏中控制长音音量的表演，至于剩下就是操作 Wii 主机必须的方向摇杆及+、−控制键了，没有它们你就无法进入游戏啦。



介绍了各个按键的功能，下面就让我们打开 Wii 主机，放入《DJ 英雄》游戏，再将 Wii 遥控器连接 DJ 控制器并放入存储仓，用 DJ 控制器上的摇杆控制屏幕上的手型图标移动，并选择游戏功能按下绿色按键进行确定，就可以顺利启动游戏啦。《DJ 英雄》每次在开始前都会试图连接网络，等待片刻就会进入游戏主菜单了。对于没有接触过这款游戏的玩家，笔者强烈建议您先尝试一下教学关卡，游戏的技巧还是比较丰富的，对于初次体验的玩家可能需要一段时间稍做适应。不过 PEGA 这款 DJ 控制器操作游戏的感受倒是非常舒适，尤其打碟盘搓动起来非常平顺。

DJ 控制器通过 Wii 遥控器供电及输送无线操作信号，控制器右上角的盒子就是连接、放置 Wii 遥控器的存储仓了，如果你也像笔者一样对《DJ 英雄》有爱，不妨试试这款产品吧。



@ 最近听说X360推出了最新的春季更新包，但是在网上搜索了半天，不是网站被屏蔽了就是一些介绍的新闻，不知道在哪里才能下载完整的更新包呢？我的主机改过，从未联机所以没被BAN。[失落真心]

经过晴天对多个常用搜索引擎的测试，建议你使用“www.google.com.hk”搜索“X360春季更新包”来寻找离线更新包的下载地址。最后要提醒你的是，目前网上提供的离线更新包很多都是带“解BAN功能”的，只有先下载页面中提供的官方完成更新包，再使用发布者提供的补丁文件替换掉更新包中名为“su20076000_00000000”的文件才能更新到最新的版本。

@ ①我在玩PS3游戏的时候，电视画面经常会出现闪烁跳跃，有时候运行一个新的程序后就直接黑屏了，请问是什么原因呢？难道和HDMI线有关系？②最近玩《生化危机5》港版时突然发现游戏画面变成了黑白的，不过之前的菜单以及游戏中的菜单颜色都正常，而且其他游戏也没有发现这个问题，难道是游戏光碟有问题吗？不知道能不能寄回香港更换啊？[陈瑞瑶]

①如果你是使用HDMI输出视频，那造成这个问题的原因只有两种：一是你所使用的HDMI线和主机不兼容；二是你所使用的显示设备与HDMI线不兼容。建议你更换其他的显示设备来查找原因，如果是前者只要更换官方的原装配件即可解决，后者则需要更换新的显示设备才行。②游戏画面黑白应该不是光盘本身的问题，很有可能是你在进入游戏前设置了滤镜特效造成的。请在标题画面下依次选择“PLAY GAME”→“SPECIAL SETTINGS”→“FILTER SELECT”，将当前的设置改为“DEFAULT”再返回游戏就可以了。



▶如果想追求不同的画面效果你也可尝试一下其他三个选项：CLASSIC HORROR（经典恐怖）、RETRO（怀旧）、NOISE（噪点）。

@ 刚入手一台双65纳米的X360，刷机后一直不敢上LIVE，平时主要和朋友连KAI平台。最近听说在X360的系统设置里如果手动乱写一个DNS服务器（例如1.1.1.1）的话，那么插上网线就不会连上LIVE，所以也不会被BAN，这是真的吗？[jlkiml57]

你所说的这个方面只有在手动设置网络参数时才有效，输入无效的DNS服务器后，即使你插上网线，主机也不能顺利地连接到网络，自然也就不可能登陆LIVE和被BAN。当然未了保险起见，还是建议你平时不要将网线插在X360上，比如在升级X360系统时，更新程序往往都会尝试连接网络，而且不排除将网络设置还原为默认值的可能性，如果真的中招，再后悔就来不及了。

@ 前几天在收集《战神3》的奖杯时，刚把“迷宫不死”的奖杯拿到就因为时间不早去睡觉了，第二天再开始玩《战神3》竟然发现玩不了了，系统提示“奖杯读取错误”，错误代码为“8001002E”，不知道现在有办法解决吗？要格式硬盘还是初期化系统啊？或者升级系统？[anubiszero]

出现这种情况是由于系统读写错误引起的，根据官方提供的解决方案，暂时只能通过“格式化硬盘”的方式来解决。如果你在这之前没有联网更新过奖杯，那么你当前获得的奖杯数据和所有游戏存档都会被清空。

多边共享区

这期截稿以后就能回一次家了。我是个不孝顺的孩子，很长很长一段时间没回过家了。不是不想回，只是觉得自己刚刚勉强在社会上站起来，还远远不到能让父母和身边的人依靠的程度，一想到这些就不愿意回去。但每次和父母通电话时我只是在电话里问问他们身体好么，家里一切顺利么之类的，得到的回答当然是一切都好。更多的是爸妈问我好不好，我从来回答也都是一切安好。可是我很多时候并不是很好，在日本得过H1N1的事没有告诉他们、在异国他乡身无分文的时候也没有告诉过他们……于是我突然想，是不是他们其实也不一定都顺利呢，一想到自己忽略了这些就觉得内疚无比。

可爱的多罗，Happy Birthday！

脆薯条 提供

2010年5月5日，作为索尼吉祥物之一的多罗终于又迎来了它的生日。其实在现实生活中，替动漫人物、游戏人物过过生日并不算很稀奇，不过这次的规模可谓“前无古人，后无来者”。在东京的池袋还专门开办了一个会场，热情的玩家自然纷纷前来捧场。



▲为庆祝多罗生日派对所绘制的可爱LOGO。

在会场上还能看见许多多罗的好友，当然还有各式各样的纪念品，真是种类齐全。如果你有爱的话还可以当场买下，价格自然不菲。派对最后作为压轴登场的多罗纪念蛋糕算是亮点了，看着那么可爱的多罗蛋糕，或许都不忍心动刀子了。吃完蛋糕后，两个身穿等身大小多罗服装的工作人员还在舞台上展开了脱口秀，以表达各位玩家长期以来对多罗的支持。



▲多罗纪念玩偶两只。



▲非常少见的多罗卡片。



▲这个多罗纪念蛋糕的做工真是精美。

优衣库再出击！

纱迦 提供



五一期间，优衣库的《潜龙谍影 和平行者》系列T恤在全国各大城市红极一时。很多玩家都是N件一起购买，乐得店员合不拢嘴。相信通过这一次合作企划（详见上期的“特别企划”），优衣库的高层们已经认识到了中国ACG市场的巨大潜力。



《新世纪福音战士 新剧场版：破》的蓝光和DVD将于5月26日发售，为配合这一行动，优衣库届时会推出与《EVA》合作的系列T恤，已于5月中旬上市。这一系列共有13种图案，其中有不少看起来都不错。国内的EVA迷和MGS迷相比，那肯定是只多不少的，届时势必会在神州大地再次掀起一阵抢购风潮。各位有爱的朋友可要赶紧出手喽！



秋叶原通信 AKIBA EXPRESS

九兵卫 提供

“GUNDAM Cafe”启动！

4月底5月初，走进秋叶原的高达迷会兴奋地发现在地铁站的出口附近新建了一家名为“GUNDAM Cafe”的咖啡厅，U.C.系的建筑风格和充满未来感内部装潢让人不禁产生置身于宇宙的错觉，店内随处可见的高达模型以及取材自各部经典名作中的食物与饮料更是让FANS甚为感动。

这并不是一个简单的主题咖啡馆，用BANDAI社长上野和典的话来说，“GUNDAM Cafe”是面向全世界的高达情报发送基地。换句话说，今后BANDAI旗下的高达相关计划、高达周边商品推广活动，“GUNDAM Cafe”都将是最主要的发布平台。集咖啡厅、展览馆、会场功能为一身的“GUNDAM Cafe”，必然会成为秋叶原又一个全新的标志性场所。



▲“GUNDAM Cafe”的外观就像是巨大的高达一部分。



▲内部装潢风格与高达的母舰相仿。



▲就连陈列壁画与签名的方式也与众不同。



▲从各个时期的模型中可以了解高达的历史。



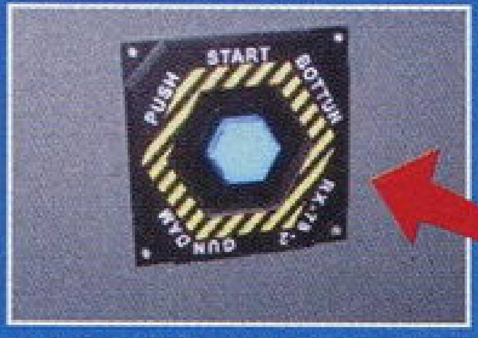
▲每位光顾这里的FANS都能得到一张特殊的身分ID卡片。





▲普通的咖啡杯内部也大有文章！

▼餐台的玻璃底座上印有哈罗的图案。



▲按下这个按钮，顾客就可以进入玻璃门后的吸烟区，真是太酷了！



▶女性用洗手间的设计居然模仿了夏亚专用的红色扎古，连声光效果和启动音也完全得到还原！





酷热盛夏 水上激战



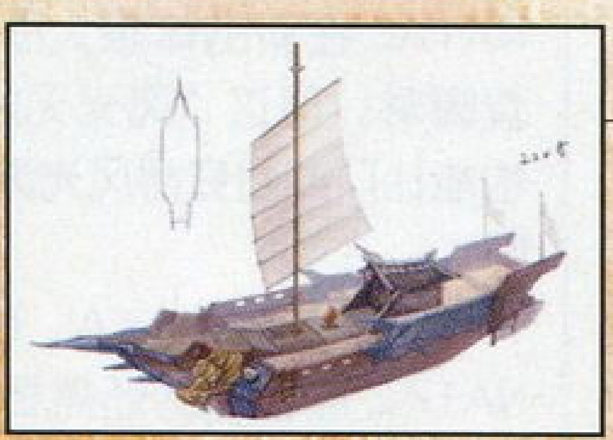
以代理精品网游著称的“第九城市”又回来了！随着自主研发产品《名将三国》的上线，一款在台湾地区广受好评的开放式战争网游——《三国群英传 2 Online》也将跟随“第九城市”复苏的步伐进军内地市场，展开第一轮测试。究竟这款被九城寄予厚望的作品到底有什么特色？各位喜欢三国题材游戏的玩家又能从中获得哪些满足呢？以下的精彩内容大家可要看仔细啦！

游戏简介

《三国群英传 2 Online》是由宇峻奥丁开发的一款三国题材策略网游，由于游戏改编自旗下经典单机游戏“《三国群英传》系列”而受到许多玩家的关注。本次引进内地的版本和 2009 年 11 月 4 日台湾服务器更新的首部资料片“黄巾逆袭”相同，在原有游戏内容的基础上追加了根据三国史诗创作的历史任务、全新战争地图、新型水陆攻城兵器、角色和士兵的进化转职等要素，其中最吸引人的莫过于水战系统了。

三大水面舰船

游戏的水上部队提供了常规的“走舸”、“蒙冲”和“斗舰”三类船只，但与原著不同的是，这些船只上都搭载了重型的连弩和飞石，甚至连神弩和虎炮都配备好了。



走舸

快速机动 浪里白条

有着旗鱼般外型的小型船舰，炮战火力低。战斗中可做运兵船用，快速往返以趁人不备进行袭击。

蒙冲



性价比高 攻城利器

外观如鱼龙般的中型船舰，以机动性和良好防御性能见长，炮战火力一般，对战时可起到牵制敌人的作用。



斗舰

最新武器 水上航母

船前端为牛头的大型船舰，随着新版本的更新，其无论是搭载人数、炮火配置都绝对是水上霸主。

船长速成手册

①操作方法

拥有军团机具权限与执照的情况下，将鼠标移到船鼓上再点击左键就能开船，而玩家也可以操纵自己的角色上船操作舰炮，享受一把做炮手的乐趣。舰船与舰炮的装甲值与威力会随着船长等级与执照等级改变，所以尽量将军团中等级最高的人来操作舰船才能有效提高实用性。

②损害规则

在与敌人进行水战时并不是一味地猛攻就能获得胜利，要想提高进攻效率就要谨记以下五点：

（一）船舰被毁损时，船舰上的舰炮也会被破坏；
（二）船舰上的船鼓与舰炮被被毁损时，操作者会立即取消驾驶状态；
（三）毁坏的船舰会原地下沈，然后回收至军仓；
（四）船舰被呼叫出来时，之前已受损或全毁的舰炮会自动修复；
（五）船舰与舰炮的装甲值不会随时间自动耗损。

水战系统四大看点

壹 玩家可乘坐巨大船舰自由航行于江河大海，探索未知的领域！

贰 需要玩家多人分工配合来驾驶船舰、操控舰炮，或搭乘在船舰甲板渡水运输！只有整个军团的共同协作，才能够组建横行天下的无敌舰队。

叁 玩家可利用船舰上装载的巨弩火炮与敌方水军或沿岸的陆上军团直接展开对战！这是“三国类网游”中首次引入的水面舰船互相攻击。

肆 敌我船舰对轰、登敌舰甲板肉搏、炮击掩护登陆，体验赤壁之役的豪迈水战将不再是梦想！不光有飞火连天的炮火，还有刺激紧张的白刃战！



神秘的侧写师

胜负师提供



▲年轻帅气的杰登不仅是个侧写师，还是个正义感十足的好警察。

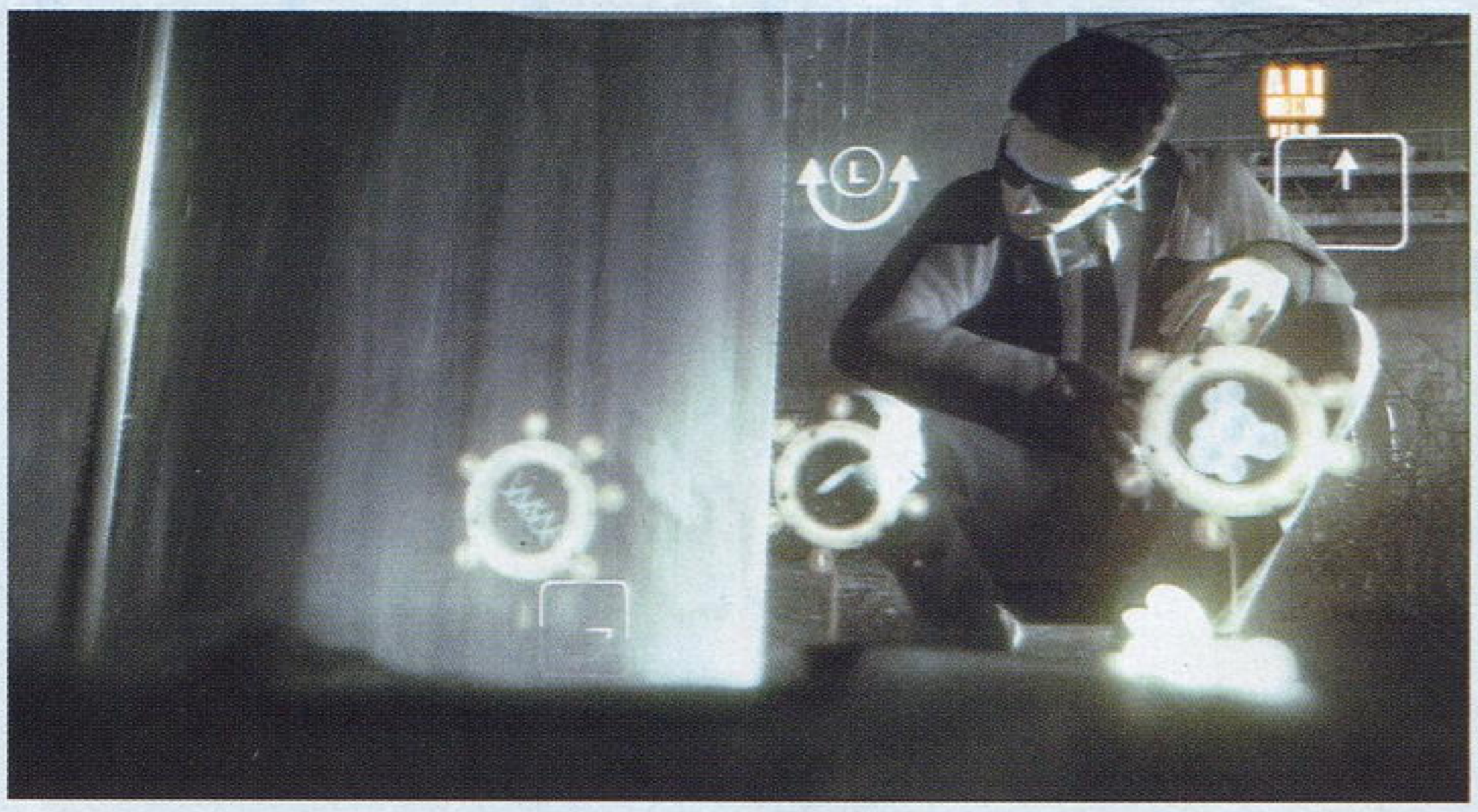
相信不少玩家和我一样，第一次看到“侧写”这个词是在玩《暴雨》的过程中，主角之一的 FBI 探员诺曼 · 杰登就是一位“侧写专家”。而侧写这个词我一开始还以为又是什么蹩脚的汉化问题，查了些资料后才知道这个词还真是大有来头。

Profile，一般译成侧写或剖绘，犯罪心理学用语。与普通心理学分析不同的是，侧写并不是根据疯狂罪犯的心理特征预测他未来的行动，而是根据罪犯的行为方式推断出他的心理状态，从而分析出他的性格、生活环境、职业、成长背景等等。这种对罪犯的心理画像被称之为“侧写”。

与侧写相关的最著名的案例是在上世纪 50 年代的纽约，一个自称 F.P. 的炸弹狂人在城市里陆续安置炸弹，造成多起恶性事件，这个疯子还不断向警方跟报社写信挑衅，时间跨度长达 16 年！传统的刑侦手段对此无能为力，警方无奈之下求助于一位名叫 James Brussels 的曼哈顿犯罪精神病学家（一般认为他是世界上最早的侧写师），而他根据所掌握的资料，对 F.P. 进行心理分析，得出了十一条结论，并建议警方通过报纸、广播和电视将这些分析结果公之于众，甚至还大胆预测了炸弹狂被捕时的穿着。根据这些分析，警方最终抓住了罪犯，其特征与医生的分析几乎完全相同，甚至连衣着都丝毫不差。这是侧写运用于实际刑侦工作的第一次伟大胜利，从此，侧写也逐步成为现代刑侦中不可或缺的一部分。

侧写师这个职业也因为其特殊性，在外人的眼里，侧写师仿佛无所不知，带有法术的巫师，其实侧写师只是比常人更多观察，更多思考而已，《暴雨》中玩家亲自操作的侧写师杰登也恰恰说明了这一点。虽然游戏中没有说明，但杰登应该隶属于 FBI 调查支援科（简称 BAU），这是一个 1969 年开始设立的机构，前身是行为科学科，其成员会接受重要的犯罪心理学培训。至于杰登所使用 ARI 系统肯定属于科幻范畴，应该不是 BAU 侧写师们的标准配置。当然，这种“火星科技”般的眼镜和手套给游戏增加了不少娱乐性，也为侧写师这个职业平添了几分神秘感。

奈落（Nai）：《犯罪心理》这套经典美剧就是专门描写侧写师们的故事的，有兴趣朋友可以找来看看。



▲正在进行现场勘察的杰登。ARI 系统给调查带来很多便利，却有严重的副作用，让杰登几乎成为了“瘾君子”。



从这期开始自由谈由奈落（Nai）负责啦，首先说明一下自由谈今后的采用原则：内容上依然是与游戏有关的“自由”谈，大家可以发挥想象畅所欲言。其次，突出“新”字、创意大胆的文章会被采用，这个“新”字既包括形式更包括内容。如果你有想象力，如果你有新点子，如果你有心怀已久的“鬼胎”，如果你想和全国读者分享你的妙语奇思，千万不要再等、再忍、再犹豫，赶紧就动笔！奈落正守着邮箱恭候各位的大作降临！本期安排了一篇幸福之情满溢文章，借此祝愿天下所有玩家游戏、爱情游戏两丰收。还有两篇关于“体感”见仁见智的的短文，两位作者都亮明了自己意见和期望。最后请注意投稿路径，尽量避免全英文名字和主题。最好在邮件主题上标明“XX自由谈投稿”。自由谈的投稿及意见邮箱是：tt@ucg.com.cn

大话体感

自从Wii的体感技术受到人们的认可后，体感就成了三大硬件厂商们发展的方向。这其中SCE的老板平井一夫先生虽然一直认为“体感不会成为主流”，可由于形势所迫，SCE也不得不推出他们的体感产品。而微软则另辟蹊径，推出NATAL，打算开拓全新的体感市场。

在次世代大战开始后，Wii依靠其独特的体感技术，让各个识时务的厂商赚了个痛快，百万大作比比皆是，一时间Wii成了一块风水宝地。可正当厂商们加大投资出续作时，才发现续作连前作的三分之一都卖不到，而在日本更有值崩后才接近百万销量的《怪物猎人3》！

近日各个厂商纷纷表示“制作Wii游戏已经无法盈利，我们将转向PS3/X360平台！”如今在美国的销量榜前十名中极少能见到第三方厂商给Wii制作的游戏，而周周上榜的也不过是任天堂自己出的纯体感游戏或是任天堂的金字招牌游戏。Wii的销量在2009年出现了暴跌，原因是什么呢？首先是市场的饱和，人们对Wii的兴趣大大减少，其次是第三方厂商游戏的减少，最重要的是Wii遭到了核心玩家们的抛弃！别看Wii在美国有几千万的销量，可核心玩家们的数量少之又少，在厂商一味吸引非核心玩家时，忽略了那些核心玩家。Wii在次世代主机中机能最差，本来就很难吸引核心玩家，再加上厂商们的忽略，导致核心玩家们更是对Wii不闻不问。起初厂商们对核心玩家的流失漠不关心，一心只想着先挣钱，挣着挣着才发现庞大的非核心玩家原来只是堆泡沫，于是他们这才想起了那群早已被他们抛弃的核心玩家。此时的核心玩家们早已成为PS3/X360的拥护者，对于Wii连看都不想看，当然不会去买Wii的游戏了！在核心玩家与非核心玩家们都不买账的情况下，厂商只好放弃或减少对Wii游戏的开发。如此看来任天堂体感技术让其赢得了前期的胜利，可为后期埋下了巨大的阴影。



2009年E3展上，微软的体感技术NATAL强势登场！在人们玩腻了Wii的体感后，又把目光全部转向这个被称为“火星技术”的NATAL上，而SCE的体感技术在NATAL面前显得十分“落后”与“老土”。在各方面的追捧中，NATAL在新的体感大战中，博得了满堂喝彩。可这“风光无限”的NATAL也能让厂商们变得风光无限，收益大增吗？

微软的NATAL确实牛，可NATAL能否成功还需要看各个厂商态度和回应。目前已有很多欧美厂商都表示正在开发对应NATAL的游戏。看来微软已花下重金来为NATAL的上市保驾护航，借此技术X360可能又一次在年底商战中超过PS3，但X360这次会不会完全打败PS3呢？

虽说欧美厂商纷纷制作对应NATAL的游戏，但这些游戏至少七成是休闲游戏或是小游戏集，剩下的三成可能会是车枪球类游戏。NATAL让人们“舍弃”了手柄，可是舍弃手柄的玩家们还能从空气中感受到游戏的乐趣吗？以当下最红的《现代战争2》为例，玩家们把用空气当“枪”的感觉，还真是“真实”啊！不过NATAL还得要个模拟地震装置，这样才能保证震动的效果！假如大家都这没玩，不说别的，单单是空举半天的胳膊就让人受不了！再说说赛车类游戏，舍弃了手柄让人们不再被复杂的按键操作所束缚，但人我们握住空气方向盘时还能感受到飙车时的爽快吗？（当然NATAL可以作为驾校的练车装置，既省钱又省力！）对于球类游戏来说，NATAL则会让其进入一个全新的高峰！NATAL技术能让人们尽情的使用身体去运动，不仅大大增加了真实感而且运动效果也比Wii强很多！

“非核心玩家再多只是泡沫，总有一天他们会失去；核心玩家再少也是磐石，无论怎样也不会轻易离去！”希望微软一定要记住体感只是主机的辅助功能，千万不能放弃那些核心玩家们，否则X360就会像Wii一样，先飞速上升再飞流直下！



说完任天堂和微软，让我们看看三大硬件厂商的最后一位——SCE。SCE的体感技术看似平庸，但却有着大“阴谋”。虽然与Wii体感方式相近，可是SCE的体感无论从技术上还是功能上都远远超过了Wii。E3上SCE受到了大多数媒体的“谴责”，可是SCE还是得到了日本厂商们的大力夸奖！相信在日本厂商们将Wii游戏加强移植给PS3并大卖后，欧美厂商必然也会动心。毕竟让这些Wii游戏烂掉，还不如加工一下卖掉补回损失好！此时的SCE则可放心的去做体感游戏和次世代游戏，这样不仅兼顾到了核心玩家与非核心玩家，还能让厂商们有钱可挣，真可谓一举两得啊！

“体感将不会是主流！”相信平井一夫的这个观点从长远的角度来说是对的。体感是让非核心玩家接触游戏的最好方法，但绝不是让非核心玩家成为核心玩家的方法！希望各个厂商不要因为体感技术的红火就一头扎进去，这样只会让悲剧重演！为了不再出现厂商们在Wii上的悲剧，请各位厂商认清真正的“消费者”，这样才能使你们挣的更长久！

文 虎旋

PSM的“野望”

在2010年的GDC，SCE终于公布了“PS3体感控制器”的正式名字“PlayStationMove”（以下简称PSM）。很多人认为它只是一个山寨版遥控器手柄，不值一提。但实际上，SCE确实把它当成了一台新主机——SCE要实现任天堂都没实现的目标——通过体感吸引普通玩家。

首先在这里要纠正一个错误——很多读者把“玩家”和“核心玩家”混为一谈——实际上“玩家”是相对于“非玩家”的一个概念，“核心玩家”则是“玩家”的一部分。具体地说，玩《Wiifit》的是非玩家，玩PS3、x360游戏的是玩家，其中能把《忍龙》超忍难度打穿的或能在《现代战争2》中放核弹的是核心玩家。任天堂在本时代最初的发展战略是正确的——兼收并蓄，同时容纳玩家和非玩家。Wii首发游戏既有体感启蒙游戏《Wii Sports》也有硬派传统大作《塞尔达传说 黄昏公主》。然而由于Wii发展得太一帆风顺，任天堂开始偷懒了——Wii从2008年下半年开始整整一年没有传统大作，等到《新超马Wii》上市时，日益成熟的高清机阵营已经有了《现代战争2》这样的神作，伤透心的核心玩家们已经开始抛弃Wii。而SCE从一开始就明确地提出了PSM的目标——连接非玩家与玩家。PSM首发游戏既包括《体感聚会》这样的休闲游戏，也包括《海豹突击队4》这样的传统大作。PSM体现了SCE的目标——引领传统游戏的革命，用体感征服核心玩家。

从硬件角度讲，PSM相当于遥控器手柄和NATAL的合体。相对于遥控器手柄，它轻便灵活——重量更轻，定位精准（SCE甚至宣称它可以用来玩《星际争霸》），没有线缆羁绊；手感更好——造型采用人体工程学设计，按键布局更多更合理，引入扳机键并带有震动功能，而且PS Eye摄像头可以实现NATAL的大部分功能。而相对于NATAL，PSM成本更低，而且游戏更易于开发——NATAL的开发者们将不得不面临一个问题：如何在FPS、ACT、RPG等类型的游戏中控制人物移动——显然，宣称实现“无控制器体感”的NATAL游戏不可能使用X360手柄，而空间有限的玩家又不能通过身体移动控

本栏目文章仅代表作者个人观点



制人物，如果通过手势控制的话，操作的趣味性有会大打折扣，而且定位精度也是个问题。毫无疑问，拥有实体控制器的PSM不会存在这个问题。

实际上，PSM并非毫无创新。技术上的进步其实是另一种层次的创新——它为开发者提供了更多可能，并且让硬件不再成为限制开发者创意的瓶颈。举个例子，PS2相对于PS，CPU性能大幅提升，因此《皇牌空战5》可以加入广受好评的僚机系统。我们可以做出以下设想：

FPS：SCE已经宣布《海豹突击队4》和《杀戮地带3》将对应PSM。PSM拥有鼠标级定位精度，而且能提供不逊于X360手柄的手感（造型类似于枪的握把，并引入扳机键），它可以有效解决PS3玩FPS游戏手感不好的问题。SCE甚至还可以为《海豹突击队4》推出一个M4A1造型的控制器，增强玩家代入感。

ACT/FTG：PSM拥有与dualshock3手柄类似的按键布局，因此基本操作仍然可以通过按键完成，而体感则可以用来完成射击部分（如《生化危机5》、《未知海域2》）、大招和QTE。另外有部分游戏可以实现全程体感操作（比如Wii上不幸悲剧的《灵魂能力：传奇》）。由于PSM可以感应复杂动作，因此连《铁拳6》中的投技都可以用体感实现。大家想象一下，在《战神3》的第一场BOSS战中，玩家对着屏幕挥舞拳头推进QTE，看着屏幕上奎爷一拳一拳地海扁波塞冬，那感觉怎一个爽字了得！

RTS：三年前PC版《命令与征服3》在英国上市，横扫多款PS3首发游戏，夺得销量榜榜首，而它的X360版却碌碌无为——因为RTS游戏对定位精度的要求比FPS还高。而PSM定位精度几乎与鼠标不相上下，这样我们甚至有可能看到PS3版《星际2》！

控制器类：PSM利用光球定位的特性使得它可以给多种控制器外设带来革命。举个例子，SCE可以推出《GT赛车5》同捆方向盘，使用PSM光球进行方向判定——这意味着这款方向盘可以保持低廉的售价，同时拥有高精度。再比如说SCE可以推出一个摇杆式底座，把PSM主控制器安装在上面，让玩家可以拥有廉价的"飞行摇杆"。对于广大ACES们来说，在《鹰击长空》或者《皇牌空战》续作中，用摇杆控制战斗机，按下扳机键发射导弹，那感觉无异于一种享受！

另外，SCE还有另外两张隐藏的王牌。其一是将PSM于3D显示技术相结合，打造真正的"火星科技"，以无与伦比的新鲜感秒杀NATAL。其二是利用PSM成本低廉的特点，将PSM与海纳百川的一代机皇PS2结合，推出99美元的ps2版PSM套装，以及169美元甚至更廉价的同捆套装，把任天堂拖入价格战中，血洗Wii！

PSM寄托了SCE的野心，决不是简单的东施效颦。

文 qratosone

握紧手柄，握紧幸福

十年前，我和她是高中同学，我们刚刚认识。

学校的操场上，她问我："你平时在家都喜欢干什么？"

太阳照得我睁不开眼。

"玩PS！"我也许想了很久，但这个答案却脱口而出。

"什么是PS？"

"一种接电视玩CD盘的游戏机。"

"不耽误学习吗？"

"谈不上，看怎么个玩法了，怎么？想试试？"

"没意思，这么大人守着个小电视，拿着手柄按来按去的，多累啊，我就喜欢俄罗斯方块。"

"那是幼儿园的小孩玩的！咱能不能水平高点？"

她朝我做了一个鬼脸。

我大笑，那天阳光的温暖至今还能感觉。

七年前，我和她作为大学同学，刚刚恋爱。

舍的空地前，她问我："你现在总是不在学校好好上课，回家有什么可干的？"

"玩PS2！"再次脱口而出。

"你都这么大了，怎么还成天想着玩？"

"娱乐而已，总比成天上课好。"

"你这么不成熟，我很没有安全感。"

"没那么严重吧？玩游戏有时候比上课学到的还多呢！开卷有益，开机亦有益！"

"就一句话，我跟游戏机同时掉河里，你救谁吧？"

"能不能不问这种傻子才问的问题？有什么意义？你们之间有冲突吗？游戏机自己能掉河里么？你不是也会游泳么？"我堆起笑脸，想半开玩笑地搪塞过这个经典的问题。

而她却真的转身生气地走了。

我愣在那里，半天回不过神。

三年前，我和女友作为同事，恋爱四年了。

在西餐厅里，她问我："你的PSP能玩游戏么？"

"问这个干什么，你拿去不就是看韩剧吗？"

"我看人家都拿PSP玩一个大胖球滚来滚去的，挺卡通的游戏，有意思。"

"那叫《乐克乐克》，挺合适女孩子玩的。"

"那你给我弄一个，教教我怎么玩，好不好？"

"好啊！当然好！终于等到这一天了！我的PSP终于能干点正事了！"

女友满脸不解地看着我。

我回过头来猥琐一笑，心中无限窃喜。

昨天，我和女友定了婚房，7年的爱情长跑终于要抵达终点了。

在新房门口，她问我："你的X360以后是不是要单买一个大电视？"

"没关系的，都听你的，我平时工作忙，时常出差，也没时间老玩这个东西。电视主要也是你用，我绝不影响你，你用电视的时候，我就不玩了，陪你看韩剧。"

"不，我是想让你多玩一会，回家嘛，就要放松放松。"

"你……………？"

"有个条件而已。"

"果然！"

"多买些适合女孩子的游戏和可以两个人一起玩的游戏，我想跟你一起玩。"

"你……没事吧？"

"那种两个人一起闯关的感觉特好，我觉得有时候，生活也是一起过关啊，有的游戏，可以一个人玩；有的游戏，只能一个人玩；有的游戏，可以两个人一起玩，如果非要一个人，虽然也能玩，乐趣是不是就剩一半不到了呢？我们的生活，有的事情，必须一个人去经历，那是躲不掉的单人游戏，命运也会像游戏的设计者一样，给你过关的工具和条件，你生病的时候，虽然别人可以照顾你，但无人可以替你疼痛；你茫然的时候，虽然别人可以给你建议，但无人可以替你进行思考；分离的时候，别人可以给你安慰，但是无人可以替你孤独。这就是单人游戏。"

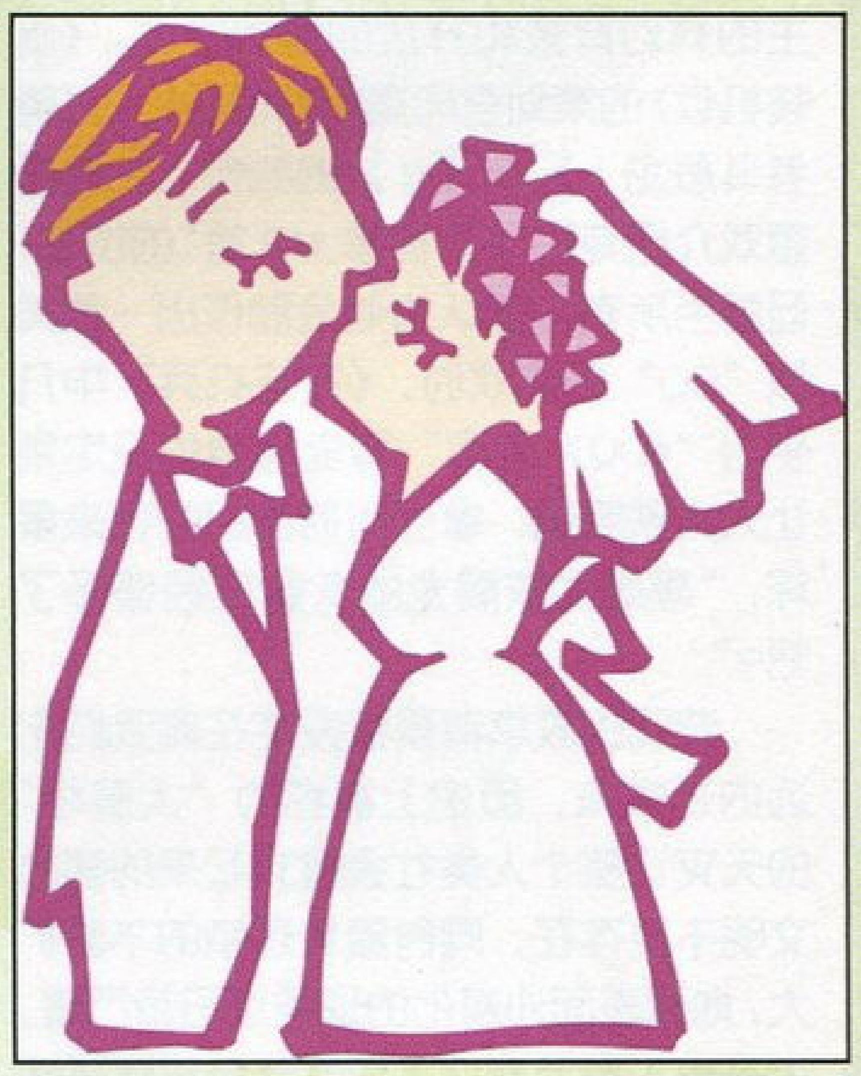
"那要是两个人一起玩呢？"

"有些游戏，一个人玩也可以过关，甚至在资源的分配上，一个人显得更加宽裕，但是遇到困难的时候，遇到难解的问题的时候，两个人之间的那种习惯性的交流，那种一个眼神就能理解的默契，那种一起战胜困难的感触，一个人永远体验不到。人生有的时候，真的挺像游戏的，在乎的不是手里拥有什么，而是能为你的伙伴奉献什么。无论是人生还是游戏，两个人紧紧地靠在一起，一起思考，一起忍受，一起承担，一起等待，一起分享，不是更有意思吗？"

"你……………..真的还是那个拿着PSP看韩剧的小女孩吗？"

"不同的是，游戏，可以S/L，，但是生活、婚姻、亲情和生命，都只有一次。咱们要好好珍惜生活，珍惜时间，珍惜感情，珍惜现在眼前得来不易的一切。"

"我只有一句话。"我绷住心中的无



限灿烂说道。

"什么话？"

"你和游戏机都掉水里我肯定救你，游戏机捞上来也坏了……"

"去死～"

我紧紧地抱住了她，很久很久。

对于游戏本身的乐趣，我们虽然已经无法再感受儿时的那种冲动与激情，我们也确实再没有大块的时间消耗在游戏上，从FC、SFC、MD、DC、PS一直到PS2和今天的X360以及PS3，每一代游戏设备，我们都亲身经历过。我想，对于我们这一代人，游戏带给我们的，不光是那些美好的回忆和无尽的感慨，真正影响我们的，是游戏带给我们的一种思维方式和人生体验。我们拥有了这些，在钢筋水泥的森林里，在匆匆忙忙的人海里，在尔虞我诈的社会里，我们亦可以找到自己心中平静而认真的一份坦然，找到面对一切困难时心底那种无畏的勇敢，找到我们的生活中、爱情中、游戏中的伙伴带给我们的那份珍贵的感动。

有一天游戏会变，生活会变，我们自己也会变。只是请在放下手柄之后的一刻，握紧身旁那个人的手，永远不要松开。

文 liukai



机械与幻想的雏形 《重装机兵》系列回顾

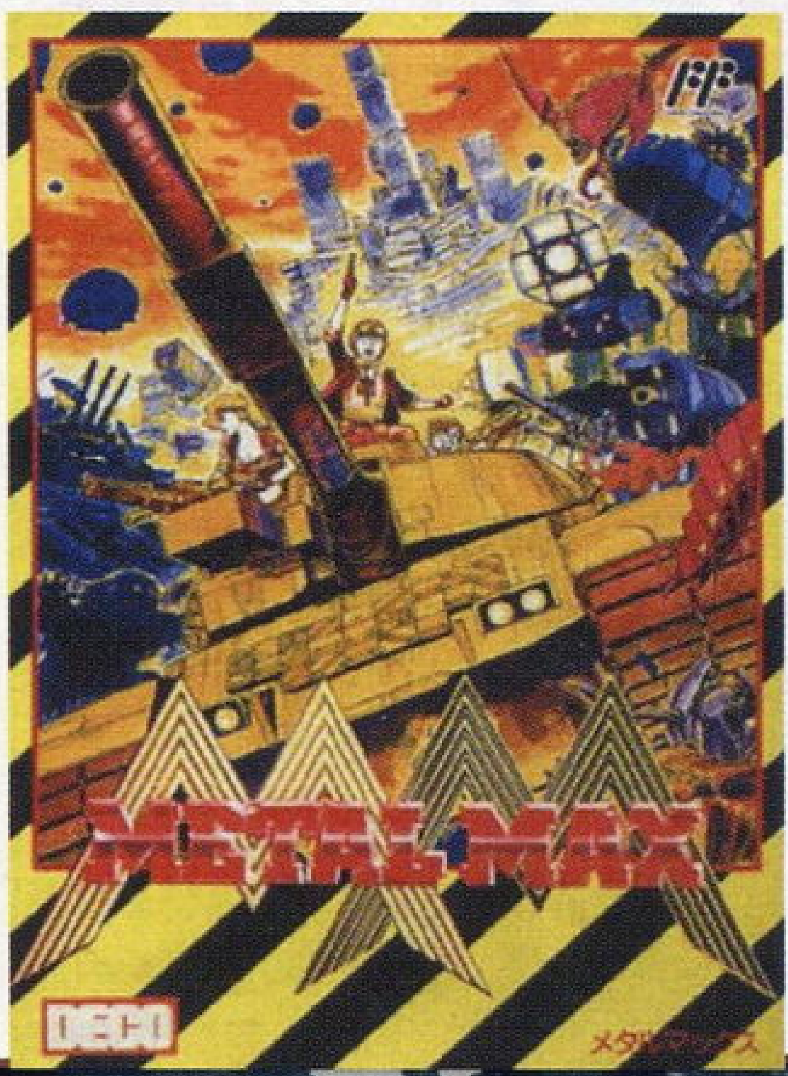
对于喜爱日式角色扮演游戏的晴天来说，能在本期栏目中和广大玩家一起回顾《重装机兵》系列”，无疑是一个愉快而又让人感动的过程。当 1991 年系列的第一部作品诞生时，游戏大胆地用近未来的世界和充斥于其中的各种机械，向当时传统角色扮演游戏中，以魔法、剑为主流的设定发起了挑战，在打破很多玩家对同类游戏的普遍认知时，也让他们记住了这款充满个性的原创作品，成为了那个时代一个无法被磨灭的经典。

敢于向传统挑战 《重装机兵》メタルマックス

机种	FC	发售时间	1991 年 5 月 24 日
机种	SFC	发售时间	1995 年 9 月 29 日

国内很多玩家对系列最初的印象都是停留在“学习机盛行”的年代，当时由于对画面并没有太多要求，所以一款游戏是否能够毫无障碍的玩下去便成为了很多玩家选择游戏的第一标准，而本作之所以能从满屏蝌蚪文的“角色扮演类游戏”中胜出，凭借的正是以机械为主的科幻背景和开放的游戏方式。《重装机兵》的策划宫冈宽早期曾参与过《勇者斗恶龙Ⅰ》～《Ⅲ》的制作，并担任游戏介绍专栏“FC 神拳 110 番”的作者，但就当所有人都认为他会制作出一款类似“DQ”的游戏时，《重装机兵》中几乎与“《DQ》系列”背道而驰的设定则让人大跌眼镜，拿当时他自己的话来解释：“想必大家屠龙的次数已经够多了吧？”

游戏的故事背景被设定在离我们不远的近未来，历史上被称为“大破坏”的天灾让整个人类社会建立起来的都市文明不复存在，同时随着污染的不断扩大，地球表面沙漠化的现象也日趋严重，大多数人类无奈之下只好选择移居其他星球。另一方面，在条件恶劣的生存环境下，地球上的生物相继发生了异变，连以往人类制造出来的智能兵器也进入了暴走状态，开始在地球上肆无忌惮地进行犯罪。作为选择留守地球的人类，玩家必须肩负起消灭罪恶的责任，以成为一流的“怪物猎人”（注：游戏中将所有的敌人都统称为怪物，玩家从事的职业是负责消灭怪物的猎人）开始浪迹天涯的生活，用“战车”对抗拥有魔法和超能力的敌人。该设定被系列的所有作品一直沿用至今。



职业与同伴



■即将发售的新作中增加了护士、摔跤手、艺人三种全新职业。

虽然游戏中主要有猎人、机械师、战士三种职业，它们和同伴的关系是一一对应的，并不允许玩家随意的更换，游戏的战斗会根据玩家驾驶载具的情况分为机械战和肉搏战，这在当时的同类游戏中是一个非常新颖的设定。机械战时玩家主要依靠猎人和机械师驾驶载具与敌人进行火力交锋，而当战车受到损伤时机械师可以使用道具进行修理，战士主要在肉搏战上占有优势，高 HP 和高防御即便是在机械战中也能起到一定的吸引火力的作用。

战车改造

因为游戏将战斗的重心放在了机械战上，所以战车也会像一名真实存在的同伴一样，玩家可以给它更换装备，以便在战斗中发挥更强的战斗力。记得当时战车最经典的一个设定就是“负重量”，晴天就曾因为只想一股脑地将强力装备放在战车上，却忽略了它们的重量已经超过了战车的承载极限，之后当自己试图开动战车准备上路时，战车却是一副稳如泰山的样子，相信不少玩家应该也闹过类似“以为遇到 BUG”的笑话吧：D

开放式的主线

正如前面提到的一样，本作的游戏方式对于早期的日式角色扮演游戏来说是个相当革新的设定，而也正得益于这个优点，国内最初很多只是冲着战车等要素去体验的玩家都能将游戏玩到通关。游戏中没有固定的主线流程，也就是说最终 BOSS 从游戏一开始就在一个地方等待着玩家挑战，只要玩家觉得自己的实力足够，随时都可以结束游戏。当然这种“满世界转悠”的自由度对于习惯了线性流程的玩家来说也有很大的吸引力，因为你永远都不会猜到到达某个地点后会发现怎样的情况，甚至借助于游戏中的“赏金怪系统”，玩家还可以在地图上四处寻找“赏金怪”的下落，挑战难度有些还不亚于最终 BOSS，更容易让追求不同的玩家在游戏的世界中找到满足。



▲汉化版的推出再次让游戏的影响力进一步扩大，不知道大家是否试过游戏一开始就与父亲对话选择隐退呢？（笑）

毁誉参半的进化版 《重装机兵 2》メタルマックス 2

机种	SFC	发售时间	1993 年 3 月 5 日
机种	GBA	发售时间	2003 年 6 月 20 日

因为前作的风光无限，游戏很快便顺应潮流在处于上升期的 SFC 上推出续作。即便在游戏系统上基本没有变化，但画面、音效、人设的全面升级还是让前作就开始追随的 FANS 充满惊喜，获得了媒体和玩家的高度评价。而也正是从本作发售后开始，负责系列开发的 DATA EAST 出现经营恶化的情况，之后即便是将对应 DC 版的新作《重装机兵 荒野之眼》交由新的发行公司负责发售，这部作品也因为后者的经营不善，从此消失在了家用机游戏的发售表上。最后还不得不提的是本作在 GBA 上推出的复刻版，不知是不是赶工完成的关系，游戏中的恶性 BUG 多不胜数，玩家的抗议声很快让官方开始着手准备修正版，但耐心等待的玩家还是发现修正版中并没有解决原有的问题，事件的结果最后只得以 DATA EAST 宣布破产不了了之。



外传作品的回归 《重装机兵 沙尘之锁》メタルサ－ガ ～沙尘の锁～

机种	PS2	发售时间	2005 年 6 月 9 日



破产后的 DATA EAST 将本作的版权卖给了另一家游戏公司 SUCCESS，看准商机的厂商本想尽快推出系列的正统续作，但不知道眼尖的读者是否已经发现游戏的日文原名发生变化了呢？这样的改变是因为当时“メタルマックス”这个名称已经被“新宿快递”注册为了商标，在维权意识比较强的日本，重名自然是不被允许的，所以为了妥协，新作只好启用“メタルサーガ”（如果直译就是金属传说的意思）作为主标题。

和前作相比，本作实际上又跨入了家用机的一个新世代，除了视听效果让人耳目一新外，游戏在系统上的变化也是有目共睹的。首先战斗系统从回合制

改为了“顺序制”，敌我双方会根据“重量”数值的高低来决定先后的行动顺序，在很大程度上提高了战斗的策略性；敌我双方的武器也首次出现了“射程”与“范围”的设定，玩家必须更有计划地改造战车才能达到战斗效果最大化；角色育成方面，本作中的同伴数量大幅增加，玩家可根据实际情况决定一起行动的同伴，而角色的攻击方式不再局限于使用型技能，不同同伴可以学习的被动技能也会成为组队抗敌时的重要参考指标。最后为了增加游戏的收集乐趣，游戏中加入了“合成系统”，玩家使用 4 个特定的素材就能制造出人类或战车的全新装备，一些能力强劲的隐藏道具大部分都需要用到该系统才能获得。

无奈的等待

《重装机兵 钢之季节》 メタルサ－ガ ～钢の季节～

机种	NDS	发售时间	2006 年 6 月 15 日



作为系列首款登陆掌机平台的作品，游戏的大部分设定都回到了初代，操作则针对 NDS 的触控屏进行了改良。战斗最大的改变就是在保留射程和范围的同时，加入了属性相克的要素，根据敌我双方战车的不同构造，使用火炎、冷气、音波、光线等属性的武器可以更有效地打击敌人；角色育成方面，新职业料理人和骇客的加入并不是仅仅丰富了同伴的选择，合理利用它们的技能可以调合出使用后产生不同辅助效果的料理，或解除特定宝箱与门的封锁，使玩家能够发现世界中更多的隐藏地点。最后比较让人遗憾的是，同为掌机的本作竟然也诡异地继承了之前 GBA 版就留下的“BUG 问题”，制作人在官方网站上曾发表声明希望玩家等待事件的调查结果，但还是随着漫长的等待而没了下文。让很多希望在掌机上继续回味的玩家失望不已……

读者回忆录

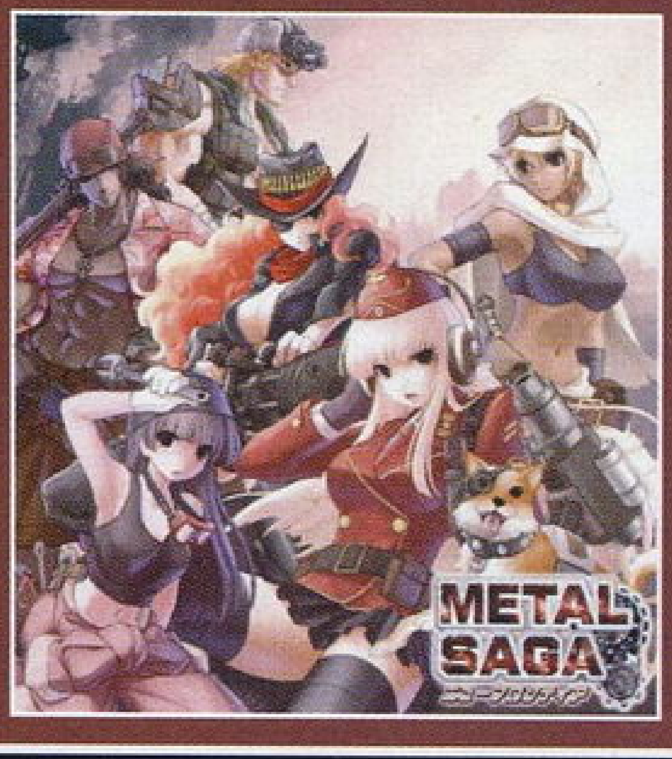
为了让更多读者参与互动，本期栏目的另一个看点就是加入了部分读者的精彩来信节选。在同一款游戏的世界里，你是否也和他们拥有过类似的想法？在看过了晴天对系列几部主要作品系统亮点的分析后，你是否也想对游戏的剧情有更深入的了解呢？或许你所要的答案就在以下的文章中。

壹

夏日，午后火辣辣的太阳焦烤着大地，树上的知了也仿佛受不了这样的高温而断断续续的鸣叫着。而在高温暂时无法入侵的房间里，室内的温度也够让人难熬的了，但一个少年却完全感觉不到这些，因为他的注意力已经全被那台电视机屏幕吸引住了。那是他最喜欢的游戏角色红狼，因被坏人暗算而奄奄一息，这时红狼对着主人公的同伴红发女战士说出：“小狗依然爱叫……”时，少年的眼睛湿润了，因为这正是红狼初遇红发女战士时所说的那句话……

上边说了那么多，相信大家也早就明白了，那个少年正是笔者，而电视机中的游戏正是那款 FC 上的名作《重装机兵》。它在国内的影响力之大相信不用多说，所有出生在那个年代的热爱电视游戏的人都明白。它可以说是我在 FC 上花费时间最多的一款游戏，许多游戏的细节至今还记得，比如游戏初期有一种敌人叫“金蚂蚁”，打死它能获得大量的金钱，于是乎我花费了一下午的时间，在同一块区域不停地转，只为遇见它；还有在游戏末期，当红狼的女友得知红狼已死的时候，她躺在沙漠中那句：“红狼，即使来世我也要做你的恋人”，然后慢慢死去。记得游戏早已通关，最终 BOSS 打起来也犹如砍瓜切菜般容易的时候，仍然坚持着，只为能把角色练至最高级……各色的战车，多样的武器，以及十几名通缉犯都深深的吸引着我，在业界早已进入 PS2 时代，各式大作都用华丽到掉渣的 CG 轰炸玩家的视觉神经时，我却还在为一款声光效果可以说原始非常的游戏而感动，现在想想真是让人唏嘘不已。现在的我，早已不是当初那个懵懂的少年，但每当我与人谈论起游戏，谈论起“重装机兵”的时候，如果看到对方会心一笑，我就会立刻明白他也是一个被“重装”过的人，相信他也明白这份“只属于男人的浪漫”（笑）。最后，用游戏里主人公的一句台词作为结尾吧——“我要成为超级战士”。

［文：无名氏］



▶系列作品也发行过两个手机版游戏，不过国内玩家就无缘得见了。

贰

《重装机兵》——一个带领我进入 RPG 世界的伟大作品，虽然玩的还只是 FC 版，但却是我少数几个玩得比较投入的游戏。还记得曾经为了把仓库里摆满战车，恶意去租坦克然后不还，后来证明这种方法只能同时侵占两？三？辆，然后就会被自动收回。第一次去商人处改装战车的时候，看见有个“钻孔”的选项，心里犹豫了半天，总怕把底盘打几个洞弄报废了，然后特意存了几个档。游戏里红狼和恋人的悲剧爱情我就不多说了，打败了所有的对手纵横于世界的时候，那种漫无目的的孤独在我当时还年幼的心灵留下了深刻的印记。所以，我们的英雄最终选择了回家，安心做个平凡人，应该说这个游戏完全配得上经典之名！

［文：zhangyang19820207］



▲在很多玩家心目中，红狼才算是游戏真正的男一号。

叁

听说要怀旧《重装机兵》，当年的感动又浮现在眼前。我五岁开始玩小霸王，一年级接触了我有生以来的第一款游戏，当时叫“智力卡”，我对外婆软磨硬泡，弄到了 40 元，并立刻对 RPG 产生了兴趣。虽然 9 年过去了，但还是无法磨灭。主角是一名想当勇士的天真小孩，因自己赌气出走冒险而邂逅了传说中的红狼，当他帮主角的时候我还是很感动的，但他之后损人的话立刻让我暗道“我总有一天要你在我面前趴下”，接着主角遇到了与他志同道合的机械师 DIG 和因被红狼惹恼并发誓要报仇的女强人 PING（虽然我当时无法相信她是女人的事实），一行人一路除暴安良，当再次遇到红狼时竟是永别，这个传说中的人因担心自己的女人而抛弃了战车，导致被无耻的通缉犯戈麦斯用战车打倒了肉体，当主角帮红狼报仇后听他的遗言时，年幼的我鼻子一酸：“帮我找到尼娜，让他好好活着，小狗依然爱叫，开我的战车前进吧……”这让我当时禁不住呐喊：“你快站起来，打倒你的人应该是我！”当主角发现被帕鲁挟持的尼娜知道自己的爱人已死后也自尽了。（我当时读取记录再挑战帕鲁时没开红狼的车，结果发现尼娜可以不死，但经过一系列的思想斗争，我还是将红狼的战车开到了她的面前……也许这才是尼娜最好的归宿吧！）最后打倒了诺亚归隐后才如梦初醒，久久无法忘怀，一直到现在还是我印象最深刻的剧情（没有之一）。最后再吐槽一下我惟一的遗憾就是没找到通缉犯神秘人；卡尔那个放火的小朋友一直不放火，硬是让我卡了 3 天；第五个城镇抽奖器的奖品（军号）还真是……官方金手指（笑）。

［文：唐鹏瑶］

肆

买 UGC 多年了，一直没有写过信，但这次看到怀旧主题是《重装机兵》时，很多往事如老电影般慢慢浮现出来，我想这次我不得不提笔了。

这个游戏是我玩的第一个 RPG 游戏，也是我第一次单独玩的游戏。初中时我隔壁伙伴的父亲到深圳出差，回来时带回来台红白机。这不光对他是惊喜，也是整栋楼小伙伴们奔走相告的喜讯，但是随之而来的是我被父母勒令少跟他一起玩。当然，哪里有压迫哪里就有反抗，地下活动是少不了的。初中毕业了，中考我人品爆发以班里第 3 名的成绩顺利考上本地的重点高中。这个暑假父母没有再管我玩游戏，所以我借了一台小霸王学习机回来以学电脑为由打起了《重装机兵》。

那个暑假是真正属于我的欢乐时光。我像朝圣一样开始了这段冒险，独自沉浸在冒险的乐趣中，为红狼的死流泪，为每次战车升级欣喜，为升级不停刷怪。中间有个小插曲，这个游戏共有 2 个存档位，但我一直都只用了一个，有天起来继续奋战时，发现存档消失了！懂行的伙伴告诉我卡带里的电池掉电了，最好 2 个存档都存。事实证明他告诉我的的确是经验之谈。我重新开始冒险之路后，一直都存两次，有一天发现其中一个存档又不翼而飞了，心中暗自庆幸。对那个伙伴的敬佩之情也犹如滔滔江水。记得游戏最后一关的 BOSS 是超级电脑，名字叫诺亚。我用上我总结出来的方法一次把她搞定了，那就是先用铅弹打，铅弹没有威力，但是敌人中弹后不能攻击，再用其他弹打，如此反复只要弹药充足，基本不会 GAME OVER。



▲同样会在 NDS 最新作中登场的经典战车——红狼。

通关后主人公回到了家，虽然父亲依然很严厉，但是从他最后的一句话里还是看出了主人公得到了父亲的认同，那一刻我又一次流泪了。现在我已经工作 5 年了，由于在大学的最后阶段醒悟了，把握好了自己的人生，所以我目前的工作和生活并不差。游戏金钱方面的花费对我来说不足道哉，游戏机只要是自己喜欢的就都买了。但是所有游戏通关后却再也没有感到过寂寞。忽然间想起了星爷的一句话：“那就是初恋的感觉”。

［文：鉴玄子］

“怀旧殿堂”栏目近期将回顾 Capcom 经典 2D 横版过关游戏《快打旋风》（FINAL FIGHT），欢迎大家来信诉说自己的感想！
邮箱：tt@ucg.cn 来信请注明“怀旧殿堂收”字样



游戏神魔录
笑谈游戏中的神魔鬼怪

特别企划 SPECIAL FEATURE

曾几何时，你可为游戏中诸神的英姿飒爽所陶醉，又为各种传说中的珍奇异兽所沉迷。有些游戏总是伴随着神话色彩，以一个庞大的世界观作为底蕴呈现在我们面前。每当我们接触到一个神或一个魔，就会慢慢地走进神话故事之中。他为何而存在？他拥有怎样的力量等等，这些都让我们对神话故事中的万物充满了好奇。而真正让这些神、魔活灵活现在我们面前的便是游戏，不管他反复出现了几次，我们总是津津乐道。我想对于游戏中出现的那些神与魔，每个玩家心中都有一个最直观的标准，或许在以下介绍的神魔之中，就有你心目中最理想的轮廓。

世界上的神话故事缤纷多彩，其中以希腊神话、北欧神话以及中国神话与日本民间故事最为人所熟知。可以说大部分游戏中的魔神都来自于这三大神话体系，可能你会很熟悉那些名字，下面就让我们一起看看游戏与神话之中的魔神到底有多少差距吧。

文 脆薯条　美编 NINA

希腊神话

相信各位平时接触希腊神话的机会并不少，单从游戏中来讲，例如前不久的《战神III》就是一个很好的例子。当然，游戏中对于希腊神话多少还是有些篡改，但对于一些神的造型把握还是非常恰到好处的。对于一个玩家来说，当你看见一个和希腊神话有关的游戏，那么其中的一些角色就会给你带来最直观的印象。例如说到希腊神话中的主神，我们肯定会异口同声到“宙斯”，而他给你的具体外观是怎样的呢？我们会说“高大”、“白发”、“掌管天空”、“大胡子”等等。给玩家的第一印象显然是非常重要的，越是接近神话中的描述，那么游戏时的代入感也就越强。所以说，角色设计这个工作还是非常重要的啊。

真正的希腊神话

其实希腊神话即是口头或者文字上记述一切有关于古希腊中的神、英雄、自然和历史的种种故事。如今世人所知的希腊神话大多来源于古希腊文学，包括《荷马史诗》中的《伊利亚德》和《奥德赛》，还有赫西俄德的《工作与时日》与《神谱》，奥维德的《变形记》等经典作品。神话中包含了一个巨大的世界观，有诸神与世界的起源、争夺最高统治权的斗争、诸神之间的爱情纠纷、神的力量等等。这些带有浓重文学色彩的故事不断地吸引着我们。



■著名的阿波罗神殿遗址。

诸神篇

宙斯
From《战神III》


▲《战神III》设定画中的宙斯。

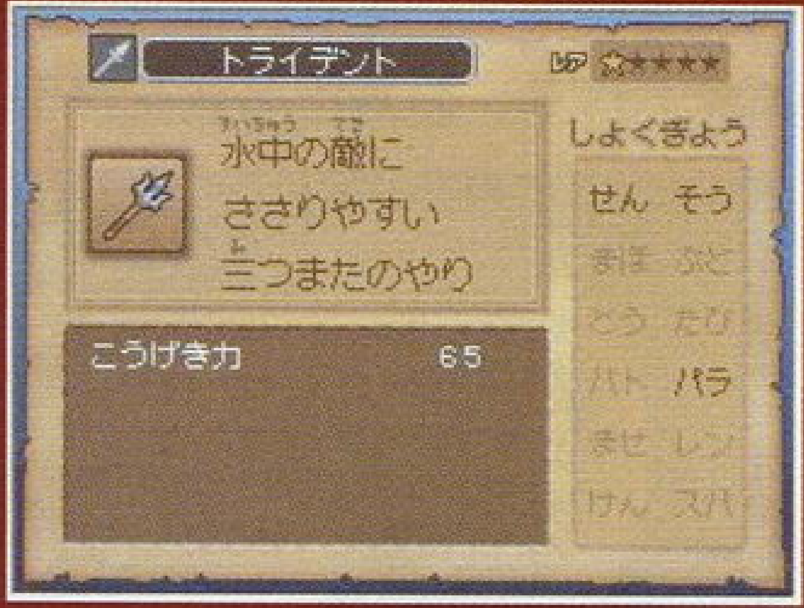
游戏中的宙斯看上去就是非常威严的存在，给人带来极大的压迫感。宙斯的武器被称作“雷霆”，是由独眼巨人打造，能够以闪电击穿一切。在游戏开头的奥林匹斯山头上，宙斯就用以闪电汇集的枪击穿了盖亚的手腕。宙斯代表了绝对的正义，但他也不是一位全能全知的神，也会被人所欺骗。当他心情好时，希腊上空就会春光明媚；当他悲伤时，希腊上空就会突降大雨。另外值得一提的是，宙斯作为十二主神的最高统治者，多情是出了名的。当奎托斯知道自己是宙斯的私生子时，他就下定决心夺回原本应该属于他的一切。


▲从宙斯的眼中看不见瞳孔，而是一片空白，没人知道他究竟在想什么。

波塞冬
From《战神III》


▲标志性的三叉戟、海马，非常接近神话中的描述。

波塞冬原是宙斯的哥哥，是希腊神话中掌管大海的神，同样还是掌管马匹的神。《战神III》中的造型就非常符合他的形象，标志性的三叉戟加上脚底下的骏马。其实波塞冬本人倒是很少出现在游戏里，而他的那把武器就恰恰相反了。经常玩RPG的朋友肯定会知道大名鼎鼎的“三叉戟”，如果队伍中有使枪的角色，那么三叉戟有90%的几率登场，更有甚者就是最强武器，而且通常会注明“寄宿着海神波塞冬力量的三叉枪”之类的解说。



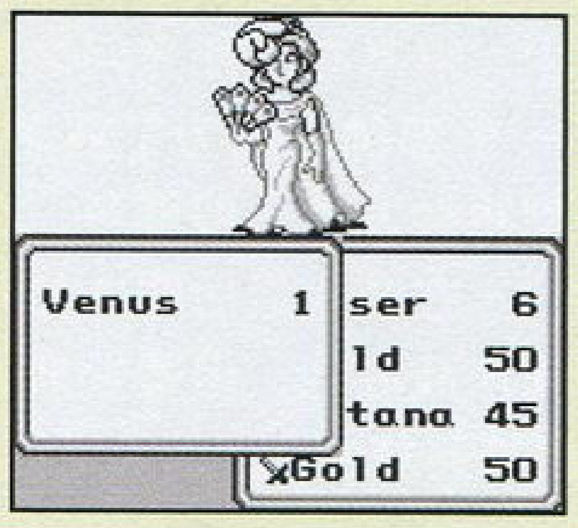
▲《勇者斗恶龙IX》中的三叉戟，对水中的生物有伤害加成效果。

阿佛洛狄忒
From《沙加2 秘宝传说》



▲PS2平台上的这款《维纳斯与布雷斯》相信一定是少有人知的。

阿佛洛狄忒在罗马神话中被人称为维纳斯，她被看作是女性体型最唯美的象征，就连她的老爸宙斯都曾经追求过她。游戏中的维纳斯线条比较简单，不过以当时的眼光去看的确已经很符合“美神”的特点了。另外，维纳斯还在《女神异闻录2 罪》中作为最强一种登场，虽然造型有点男性化，但却可以魅惑敌人。



雅典娜
From《女神异闻录3》

我想玩家们最早听闻雅典娜的故事还得追溯到小学生时代，毕竟《圣斗士星矢》还是影响了一大批人。对于她不用多作介绍，她是智慧、胜利的象征，农业与园艺的守护神。据说她还把纺织、绘画、雕刻、陶艺、畜牧等技艺传授给了人类。《女神异闻录3》中登场的雅典娜造型非常反派化，让人感觉没有一丝亲切感，不过其装束还是非常到位的，盾牌、长矛以及头上的金盔。游戏中的雅典娜还能召唤出机械女，代表了战争的一面。


▲金子一马画笔下的雅典娜，外形已经非常奇异了。


▲《女神异闻录3》中登场的雅典娜，全身发黑，已经成为了战争的象征。

魔物篇

美杜莎
From《恶魔城 无罪的叹息》

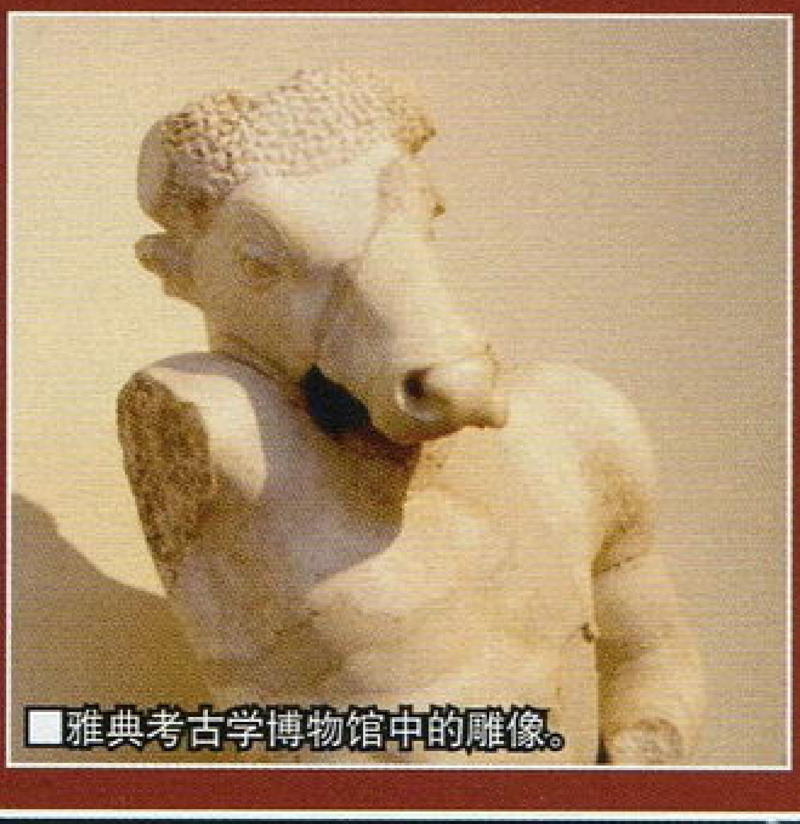
美杜莎的父亲就是海皇波塞冬，母亲则是一个海怪。神话中的美杜莎原本据说是一个非常漂亮的女子，却因为和智慧女神雅典娜比美，头发被雅典娜变成了毒蛇，从而变得极其丑陋。游戏中以BOSS身份登场的美杜莎从外观来看就是一个巨大的蛇头，眼神犀利无比，还会放出石化光线。当她浮空时还会放出一大堆毒蛇，在游戏中是个非常棘手的BOSS。


▲相貌极其恐怖的BOSS美杜莎。


▲FC《恶魔城》中的第一代美杜莎造型。

弥诺陶洛斯
From《旺达与巨像》

弥诺陶洛斯在很多游戏中均有登场，是一种牛头人身怪物。不过游戏中的弥诺陶洛斯体型要比神话中的大很多，牛头两侧标志性的弯曲牛角，手拿大锤。作为第一个登场的BOSS，弥诺陶洛斯不会主动攻击旺达，从它黄色的瞳孔中也可以看见温驯的一面。神话中弥诺陶洛斯据说小时候非常温顺，但长大后却变得异常凶暴与残忍。


■雅典考古学博物馆中的雕像。


■弥诺陶洛斯在游戏中是作为正义的守护神登场。

克尔柏洛斯

From《但丁的神曲》



▲《但丁的神曲》中地狱三头犬的造型，其模样已经被扭曲成了“虫”的造型。

其实光看名字各位大概都不知道这是什么东西，但一说地狱看门犬想必就会有所耳闻。地狱看门犬给玩家最直观的印象就是长着3个头，面目可憎，是冥界入口的看守者。这些都和神话中的描述大相近庭，但游戏《但丁的神曲》中登场的地狱看门犬在外观上就有着极大的差异。首先说它是个“犬”倒不如说是个“虫”，其次它的头可不止三个，给玩家的感觉更类似于看见了一只异型。如果说《战神Ⅲ》中的地狱看门犬是一个写实派，那么这个理所应当的就是幻想派了。

许德拉

From《女神侧身像2 希尔梅利亚》



▲神话故事中的九头龙。

许德拉就是我们所熟悉的“九头龙”，它在很多神话故事，甚至民间传说中都有出现，可以说是最具代表性的一个怪物。最具争议的就是关于它头的数量，但大多都以九为标准，是全世界通用的标准。另外，关于它究竟是龙还是蛇的化身，各地都有不同的说法。游戏中的许德拉全身覆盖着坚硬的鳞片，栖息在毒沼泽里。它不仅可以喷出毒气，甚至还能运用雷电，普通的刀剑很难刺穿它坚硬的鳞片，体型非常笨重，移动缓慢。



▲游戏中的许德拉，但只有6个头，并不是神话中的9个头。

小插曲 十二泰坦与十二主神

旧神谱

旧神谱记载了天地起源，宇宙的最初时刻等等。当混沌之神卡厄斯生出了大地母神盖亚之后，世界才开始慢慢形成。之后经过不断繁衍，盖亚和天空之父乌拉诺斯生下了十二泰坦。他们分别是：克罗诺斯（时间创造力与破坏力）、瑞亚（时光）、厄克阿诺斯（海洋）、科厄斯（智慧）、克利厄斯（生长）、伊阿珀托斯（灵魂）、福柏（月亮）、忒堤斯（海洋）、忒弥斯（法律）、谟涅摩叙涅（记忆）、许珀里翁（太阳）以及忒亚（璨烂）。旧神谱中很多古老的杂婚制度一直是西方文学中绵延不断的问题。

新神谱

新神谱记述的是宙斯推翻了自己父亲的统治，然后建立了新的秩序，全体诸神都居住于奥林匹斯山上。他们就是我们所熟悉的十二主神。宙斯（天空）、赫拉（婚姻）、波塞冬（海洋与马匹）、雅典娜（智慧、技艺与战略）、阿波罗（太阳、音乐、医药与弓箭）、阿提密斯（月亮与狩猎）、阿佛洛狄忒（爱与美）、赫耳墨斯（商业与信使）、阿瑞斯（战争）、赫淮斯托斯（火焰与工匠）、德墨忒尔（丰收）以及哈迪斯（冥界）。

北欧神话

一谈到北欧神话，我们的第一反应便是“诸神的黄昏”以及“奥丁”。比起希腊神话，北欧神话离我们的距离要近很多。从小接触日式游戏的玩家大多都非常清楚北欧神话，原因自然就是北欧神话中的角色在游戏中出现得太多，甚至有些研究得比较深的玩家可以把整个神话故事倒背如流。北欧神话和其他神话最不一样的地方就是描述了世界的毁灭，但世界的毁灭不是意味着整个神话的终结，而是一个全新的开始。包括世界中的万物，就连世界本身都是遵循着一个自然法则——循环。

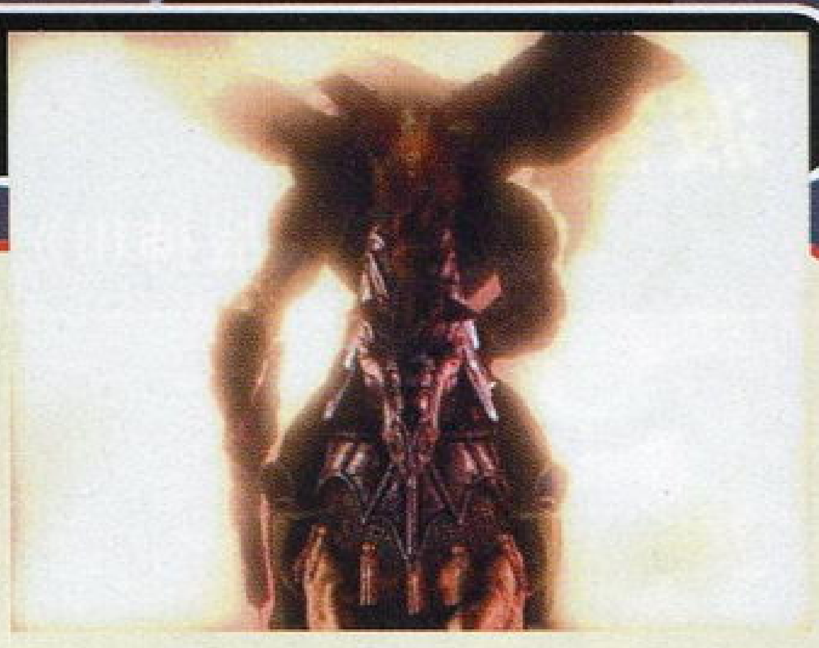
真正的北欧神话

北欧神话原指包括今天的瑞典、挪威、丹麦、冰岛等国流传的神话故事，虽然相较于其他神话故事要晚形成很多年，但北欧神话却着重描写了诸神创造世界的光荣事迹以及世界毁灭再次重生等等。至今保留比较完整的北欧神话包括冰岛史诗《埃达》以及日耳曼史诗《尼伯龙根之歌》等等。它独特的创世神话与末世神话是最吸引人的地方。

诸神篇

奥丁

From“《最终幻想》系列”



▲《最终幻想Ⅸ》中充满了死亡气息的奥丁。

游戏中对于奥丁这个召唤兽的塑造要美于神话中很多，而且造型非常前卫，高大、威严、极具魄力等等，想必大多数玩家都玩过《最终幻想》。塔罗牌中有一张“倒吊男”就是指的奥丁，他为了获取知识把自己倒吊在世界树上进行磨练，九天九夜之后最终得到了“如尼”文字，但为此也失去了一只眼睛。相信游戏中机械化的奥丁形象已经深入人心了，毕竟“《最终幻想》系列”的影响力惊人，你可曾记得奥丁那招“斩铁剑”的英姿么？



▲《最终幻想Ⅶ》中孤高的奥丁，这个特写镜头极具魄力啊。

洛基

From《女神侧身像 蕾娜斯》

洛基可谓是北欧神话中最让人捉摸不透的神，因为他的母亲正是奥丁的养母，所以他和奥丁算是兄弟。一开始很难理解洛基的处事方式，他并非十恶不赦，经常在戏弄别人之后与之和好。但在神话故事中，洛基在杀死光明之神巴德尔后就完全变成了一个邪神，成为了亚萨神族的敌人。游戏中的造型也散发着一股邪气，正是他引出了“诸神的黄昏”。在游戏最后的A结局中，就算魔剑莱万汀都无法战胜他，但蕾娜斯凭借着自己的创世之力，用神剑复生之光消灭了他。



▶一看设定画还以为洛基是个非常有风度的神，但最终还是暴露了本性。吉成刚、吉成曜对于北欧神话中诸神的塑造堪称典范。

女武神

From《奥丁领域》

女武神（Valkyries）是在战场上为奥丁收集人类战士灵魂的婢女，而女武神都是一个通称，每一个女武神都有自己的名字。伯伦希尔德就是女武神的代表之一，在著名的《银河英雄传说》中，伯伦希尔德就是莱因哈特旗舰的名号。游戏中的女武神真名叫作格温多琳，不过从装束上看和神话故事中的描述有很大差异。她们并不是身穿铠甲、手拿长剑、头戴羽饰头盔。说得更贴切一点，像是天鹅的化身。



▲PS2末期的这款《奥丁领域》算是非常成功的作品。

芙蕾

From《女神侧身像 蕾娜斯》

说到芙蕾就不得不提到这款经典之作。原本北欧神话中的“弗雷”可是个男神，掌管着“丰收”与“爱情”。游戏中女性版芙蕾迷倒了一大片玩家，这个形象转变是非常成功的。她的高贵、忠诚、强硬在游戏中表现得非常到位，是绝对的主力角色，更是能够打出一击最高伤害的角色，2代中的AP42那招想必大家都看得眼花缭乱吧。



▶就算把男神擅自改变为女神，游戏中的芙蕾也没有一丝不协调感，相反则是游戏中人气极高的角色。

魔物篇

芬里尔

From《巴哈姆特之血》

北欧神话中非常有名的魔狼，是洛基与女巨人之子。在“诸神的黄昏”之前被主神奥丁用特殊的铁链囚禁，不过最后还是被它挣脱。神话中的芬里尔在“诸神的黄昏”之时已经可以张口吞噬天地，而众神之父奥丁就是被它所吞噬。游戏中的芬里尔体型巨大无比，而且浑身上下长着像尖刺一样的长毛，给人的感觉不是一头狼，而是一头野牛。另外，神话故事中还有一段有关于芬里尔的故事，那就是它咬断了战神提尔的手。



▲《巴哈姆特之血》中的魔狼芬里尔，从外观上来说，更像是一头带电的牛。

尼德霍格

From《龙骑士的咏叹调》



▲全身发黑，带着死亡气息的黑色巨龙尼德霍格。

尼德霍格（Nidhogg）是盘踞在世界树根部的一只毒龙，由于毒性很强，所以全身散发黑臭，又被称作“黑龙”。它不断地啃食世界树的根部，传说当它咬断树根时，“诸神的黄昏”就会到来。游戏中的造型非常符合它的形象，当它飞翔在空中时，会满载着一大堆尸体，而且它也是少数经历过“诸神的黄昏”之后仍然存活着的生物。

北海巨妖

From“《最终幻想》系列”

北海巨妖（Kraken）是北欧神话中的巨大海怪，平时潜伏在海底，偶尔才会上浮。这个海怪的原型据说是15米长的章鱼，有着许多条粗壮的触手。当“诸神的黄昏”来临之际，这只海怪就会上浮掀翻过往船只，吃掉船上的水手们。《最终幻想》中北海巨妖的造型一代差于一代，从跟本上看已经远离了章鱼造型，更接近与人。



▲《最终幻想Ⅳ》中的北海巨妖，造型要比起三代中的大上不少，而且是个标准章鱼造型。



▲《最终幻想Ⅲ》中的北海巨妖，满身触手加上人头的造型。

不死者

From《女神侧身像 蕾娜斯》

其实不死者算是对一些杂兵甚至BOSS的合称，许多游戏中都有不死者出现，但它们也算是北欧神话中重要的组成部分。我们对于不死者的理解大概就是死后的人类被恶魔附体等等，吸血鬼、骷髅战士、僵尸、冥界之中的怪物、甚至尸龙等等都能算作不死者。其中最著名的代表大概就要属这个不死者之王布拉姆斯了。



▶不死者之王布拉姆斯拥有王者的风范、强大的力量，据说他身前是迪邦的统治者。

小插曲 北欧神话中的重要武器

说到北欧神话中的重要武器，就不得不提到守护三界的“四宝”。传说当世界形成之时，便已经存在着四件一直守护世界免于遭受巨人族肆虐的宝物。阿斯加尔德（神界）的神枪昆古尼尔；米德加尔德（人界）的龙宝玉；妖精族的光弓希尔文；冥界的魔剑莱万汀。这些神器在游戏“《女神侧身像》系列”中均有登场，而且性能绝对一流。

神枪昆古尼尔

主神奥丁的武器，在游戏中被描述成为了一根两头扁扁的长枪。传说奥丁只要掷出这把枪就必定能命中敌人，而且在空中会划出一道流星。一旦对着神枪发誓，那么就无法反悔了。

光弓希尔文

游戏中的希尔文被定义成了一把固定伤害武器，非常特别。攻击力＝自身等级×20，神话中并没有确切的描述。

魔剑莱万汀

神话中的莱万汀是巨人史尔特的武器，也是一把灭世之剑，在诸神的黄昏中史尔特就用这把剑烧光了一切。游戏中的莱万汀作为第二强的剑登场，附加炎属性。而在一代中，魔剑莱万汀被魔龙布拉德恩吞入了腹中。

魔剑格拉姆

传说使用格拉姆的人下场都是因剑而亡，是一把非常锋利的剑，曾经斩杀过大量恶魔，但也曾经折断过。一代中的格拉姆附加暗必杀属性，练级必备。另外，在网络游戏《魔力宝贝》中，未来女神卡莲赠与勇者里庸用来对抗军神里贝留斯的神剑，也应该就是指的格拉姆。

魔剑提尔芬古

传说中一出剑鞘就要致人于死地的魔剑，但它并不是诸神的武器，而是由人类打造，再不断斩杀怪物的同时，剑慢慢开始变得拥有魔性，非常嗜血。游戏中登场的提尔芬古是基本攻击力最高的武器，ATK 高达 2200，是一击最高伤害的必要装备。

亚洲神话

我们印象中的神魔鬼怪还要从电视剧里说起，记得最初对这些神魔鬼怪有所接触的就是从《聊斋》里开始的。而亚洲神话主要以中国、日本以及印度这三个国家为主。由于文化关系，三个国家的神话都有共通点，真正在游戏中登场的神魔还是非常少的，对此大家最为熟悉的作品就是《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》、“《零》”系列以及《大神》等作品了。

真正的亚洲神话

中国神话在国人的印象中比较笼统，没有一个具体的概念。其实中国神话主要分为神话、传说和仙话 3 类，神话指定是在秦汉以前，描述人与自然的故事，万物有灵论与上古故事；传说则是民间口耳相传的故事等等；仙话指在战国之后，随着道教的兴起，人们描述神仙生活的故事。其中的种种故事都可以在《山海经》、《史记》、《尚书》、《吕氏春秋》、《左传》等名著中找到。而日本神话相对记载的时间比较晚，但有一个比较连贯的记述，就和希腊神话、北欧神话一样，描写了世界的创造，这些都可以在《古事记》、《日本书纪》中找到。

神仙篇

女娲

From《无双大蛇》

女娲娘娘的故事想必不用多说，如果这都不知道的话，真该好好学习下历史了。不得不说在游戏中，女娲的造型实在令人发指，给我的感觉就是一个时尚女性，没有神话中作为上古之神的那种母性。个人感觉对于女娲最为传神的造型还是要数《仙剑奇侠传》中赵灵儿的母亲，不过她其实也只是女娲的后人而已。



▲这样的女娲造型实在是过于妖艳，本人无法接受……



◀《仙剑奇侠传》中的巫后，虽然她只是女娲的后人，但这样的造型才算是“平易近人”嘛。

酒剑仙

From《仙剑奇侠传》



▲这个酒剑仙造型堪称经典中的经典，随后几代中则活像个糟老头，神韵无已。

看似糊里糊涂的好酒老头，实际上则是功力极深的剑术大师。不仅能够腾云驾雾，更能斩杀妖魔。游戏中李逍遥就是拜了这么个师傅，直到最后认识了蜀山掌门剑圣大师。一把长胡、身穿道服、身背长剑、无酒不欢、一走三颠，可以说游戏中对于这个酒剑仙的形象刻画得生动无比，令人印象深刻。

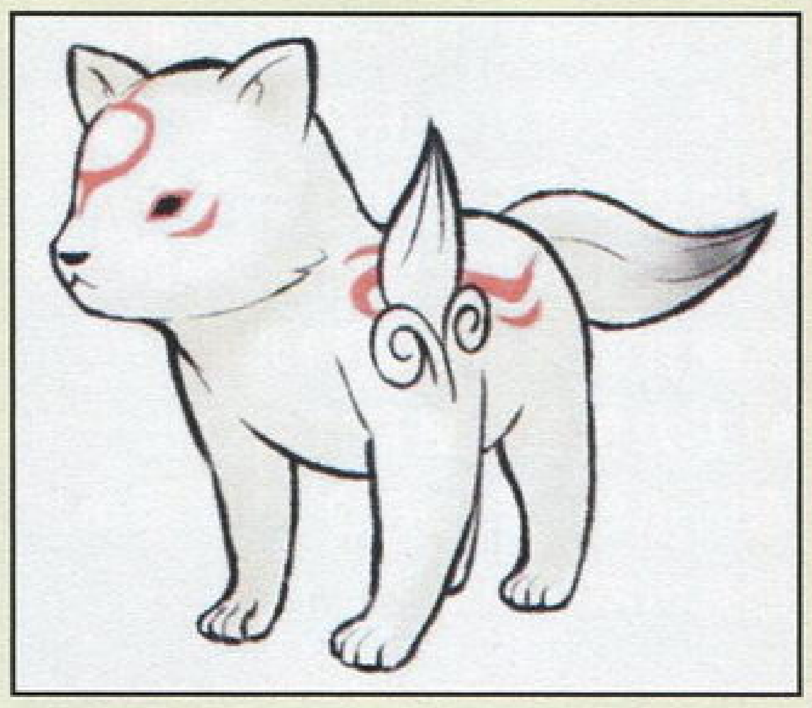
天照大神

From《大神》

天照大神是日本神话中的太阳神，也被奉为日本天皇的始祖，关于她的性别，并没有明确的记载，一般认为是女神。游戏中的大神已经成了一只可爱的白狼，据说是天照大神的化身。不仅精通勾玉、长剑，更是能够运用画笔的神力。在跑步时，地上还会长出花草。



▲ PS2 上的《大神》以其独特的水墨画风格结合日本神话故事，深深吸引着很多玩家。



▲ NDS 上的《大神传 小小的太阳》，小大神给人的感觉就是娇小玲珑，可爱型。

蚩尤

From《封神演义》

蚩尤是中国神话传说中的部落首领，在涿鹿之战中大败黄帝，成为了战争的象征，这就是中国神话故事中的战神。在许多国产甚至日式角色扮演游戏中，蚩尤往往都被设计成最终 BOSS，而且代表了邪恶的一面。蚩尤不仅仅在国内非常有名，就连日本、韩国、甚至朝鲜的人们都对它非常熟悉。



▲《封神演义》中蚩尤的造型有点像兽人，不过还是稍稍让人胆颤。

游戏中的蚩尤面目狰狞，做为最终 BOSS 登场气势十足。

妖怪篇



▲纯粹的白、纯粹的恐怖、和风式的恐怖，《零 红蝶》可是能让你在夏天里冒冷汗的游戏。

鬼

From《零 红蝶》

在我们的脑海中，鬼大多指死后的人因为前世有太多的怨恨，没有升天，反而成为了鬼在尘世中游荡。而西方神话故事之中，鬼就相当于幽灵之类的存在。《零 红蝶》中所有的鬼都源于日本文化，它们造型各异，而且和自己前世的死法有关。例如“折首之女”的造型就是一个美丽女子歪着脑袋披头散发地在地上爬，可以预见她的前世是从高处摔下折断脖子

而死。另一种解释就是，鬼其实就是人类本身，只不过鬼是内心阴暗的一面。在《女神侧身像 蕾娜斯》中，剑士洵杀死了鬼，但却控制不了自己的内心，而成为了鬼的代替品。

刑天

From《轩辕剑》

刑天在《山海经》中的记载是一个无头巨人，炎帝的武臣。自从炎帝被黄帝打败之后，他便一直定居于南方。蚩尤起兵造反，又被黄帝铲平，之后刑天大怒，单枪匹马拿着斧头冲到南天门外找黄帝单挑，结果不敌黄帝，被宝剑砍去了头颅。虽然没了头，刑天依然以强大的怨念复活，在



▲《轩辕剑 外传》中的刑天，体型庞大，手持巨斧，面目狰狞。

乳头处长出眼睛，肚皮上裂开嘴巴继续与黄帝抗争。游戏中的刑天手持巨大的斧头，攻击力异常高，是少数几个非常难缠的对手之一。

蜘蛛精

From《胧村正》



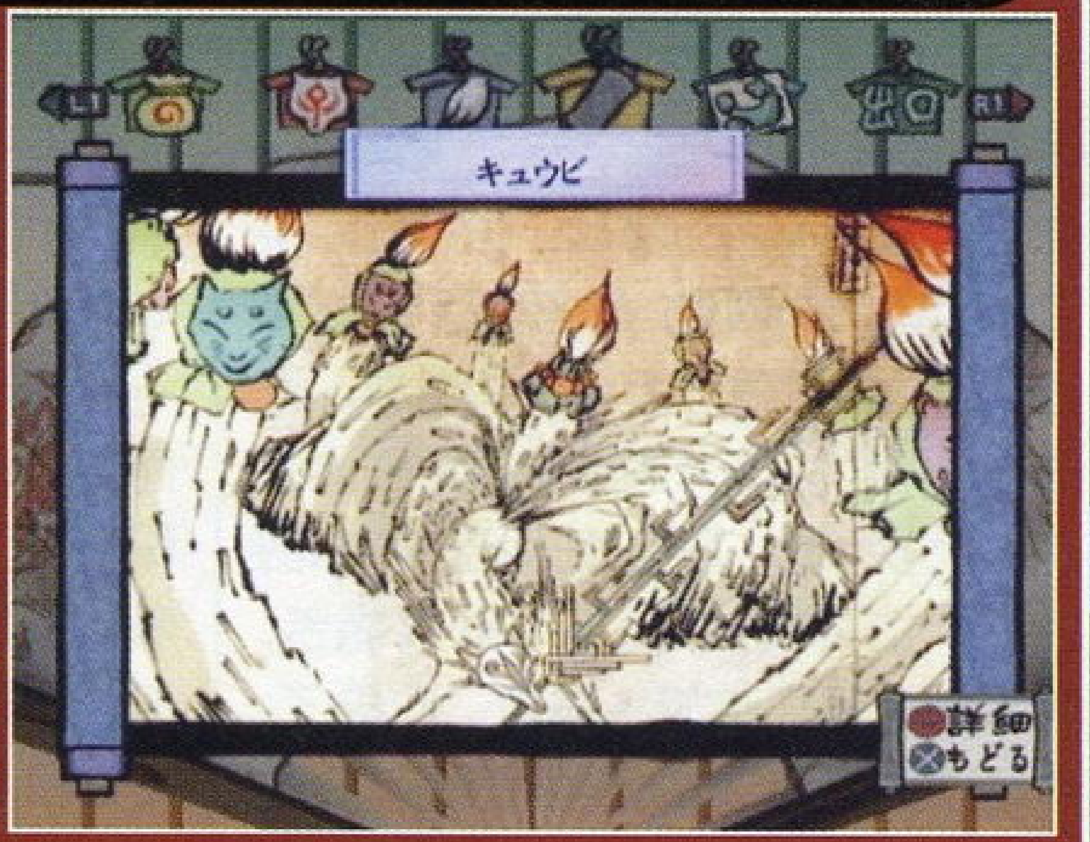
▲《胧村正》中的蜘蛛精，给人的感觉就是老虎与蜘蛛的结合体。

传说中由蜘蛛变化而来的怪物，外形硕大无比，也会织网。有时它们会以人的形态编走童男童女，甚至大人，然后吸取他们的精气。同样，蜘蛛精在很多游戏中都有出现，不过一般都是担任杂鱼的角色。游戏中的蜘蛛精还算符合日式风格，巨大的獠牙外露，腿上长满了长毛，让人见了就会觉得毛骨悚然。

九尾狐

From《大神》

九尾狐在神话中经常变成女性来迷惑男人，这点在中国神话故事与日本民间传说里描述的非常多。当然，九尾狐和普通的狐狸精还是有很大区别的，传说一直狐狸必须活过1000年才能变成九尾狐，每吸收一个人的精气尾巴就会一分为二，直到九条。游戏中的九尾狐比大神大很多，每



▲游戏中的九尾狐可是个极为强劲的对手，就算是大神也不能小看修炼千年的狐狸精啊。

条尾巴上都有一个面具，嘴上叼着古代七支刀，甚至可以运用神笔的力量与大神抗衡。九尾狐还出现在很多动漫作品之中，可想它的知名度。

其他

除了上述三大神话中出现的神魔，我想玩家还能说出许多游戏中著名的怪物与神，世界中的神话还有很多，游戏制作者对于怪物的设计工作也是任重而道远。下面介绍几个中西方文化均有出现过的例子。

龙

From《恶魔之魂》

不管是西方的龙还是东方的龙，它在神话故事中总扮演着一个重要角色。它们历史久远，拥有强大的力量以及无穷的智慧，不管是神龙还是魔龙，在游戏中我们总是对它充满了敬畏。龙的原型是由鸟和蛇组成，鸟代表天，而蛇则代表地，龙就是天地的产物，甚至比众神还要远古的存在。神龙通常是勇者的忠实伙伴，可



▲《恶魔之魂》中最震撼人的一个BOSS，光凭手上的武器是无法杀死龙的。

以给旅途中的勇者指点迷津；魔龙则是恶魔的化身，也是处女的掠夺者。游戏中的龙神作为BOSS登场，气势咄咄逼人，稍微一不小心，玩家就会成为利爪下的游魂。

精灵

From《梦幻骑士》

西方神话中的精灵通常个子非常矮小，甚至有些只有手掌那么大，背后一对翅膀非常可爱。而且在我们印象之中，西方神话故事中的精灵各个都是用弓的好手。而东方神话中的精灵就不怎么讨人喜欢了，它们通常是小怪物的化身，某些在长大之后就会变成彻底的妖精。

吸血鬼

From《恶魔城》

▶小岛文美画笔下的德拉古拉，充满了贵族气质。



阿鲁卡多自然不用我多做介绍，不过他的老爸可是个彻彻底底的吸血鬼，而且散发着贵族的气息。我们现在所知道的吸血鬼其实是以英国作家布拉姆·斯托克的小说《吸血鬼达寇拉》为原型的，达寇拉(Dracula)自然就成了吸血鬼的代名词。吸血鬼也是不死者，蝙蝠的化身，是整个世界文化中所公认的魔鬼，早在公元前七世纪，中国就有了关于吸血鬼的记载。可以说《月下夜想曲》的经典与小岛文美笔下的吸血鬼造型有着密不可分的关系。

独角兽

From《封神演义》

独角兽在我们的印象中是“纯洁”、“高贵”、“权力”的象征，各类神话中的神马，后来被许多国家用于军队的象征。关于独角兽的传闻，大多数人认为是独角犀牛经过冒险者的捏造而转变为马，然后神化成了独角兽。《封神演义》中的独角兽造型几乎就是我们脑海中的样子，一匹头上长着长长尖角的白马。中国神话和



▲《封神演义》中的三只独角兽，不过已经被恶魔所感染。

日本神话故事中的麒麟也可以看做是独角兽的变种，另外在《机动战士高达 UC0096》中，RX-0的代号就是“独角兽（Unicorn）”，代表了“纯粹的力量”，泽野弘之为其专门谱写的BGM更是烘托出了独角兽的野性与力量。

结束语

看了那么多古今中外的神魔鬼怪，想必玩家对于游戏中的那些神魔也有了一定的认知。且不管游戏中的造型设计的好坏与否，玩家在接触到他们的时候也算是走进了神话故事里的一个个小片段。如果你觉得满意，那么在游戏时的投入感也会大大提高，甚至对这些神魔背后的故事产生浓厚的兴趣，这也算是一种玩家需要自己体验的“游戏文化”吧。

邪魔院

九兵卫

小编带你走近日本

本期的邪魔院刊载了一篇由Nai同学带来的《观"能"记》，轻松风趣的行文令人忍俊不禁。而从生活的角度来体验日本的传统文化，相信各位读者也能有更切身的感受。

在这里，"邪魔院"不仅欢迎大家踊跃来信告诉小编你们所想了解的日本，同时也鼓励那些在东瀛生活过的读者积极给我们投稿，分享属于你自己的东瀛回忆！ (Email：ucg@ucg.com.cn)

观"能"记

文：Nai

在日本的时候，一位叫英香的日本学妹从她教授那里拿到了几张"能乐"演出的票，问我想不想体验一下日本的传统文化。我之前对能乐的了解仅限于书本，没想到这次有机会亲自目睹，而且演员中还包括电影《阴阳师》中饰演"安倍晴明"的狂言演员野村万斋本人，令我兴奋不已，便愉快地谢过英香。

早上，我和英香还有她的一个后辈，一行三人从大阪乘坐JR京阪线到达京都，出站的时候突然下起了蒙蒙细雨。那是我第一次去京都，走在祇园四条大街上，和服少女少妇的身影不时闯进视线。看到一位粉色和服的女孩子在路口发传单，我赶忙上前拿了一份，被英香笑话说绝对是冲着和服妹去的，确实。四处很多古风古韵的老店铺，最老的一家点心屋据说有近300年历史了。一路上英香跟我道歉，说不知道今天下雨，竟没有带雨伞。我故作姿态地说道："小雨才符合京都的意趣嘛！"

到达剧场——京都宝生能乐堂。说实话，有点吃惊——世界上还能有这么小的剧场。工作人员将预约的写有我名字的票递给我时，知道我是外国人便对我说，谢谢能来看日本的传统戏剧，希望我能尽兴。

开场后，一位大叔平和幽默地跟观众说了些客套话，接着介绍了今天的演出内容。我环顾了一下四周，大都是上了年纪的老人，年轻人只有我们三个。这时从侧门走进一位被前簇后拥的老爷子，那是一位满头银发，一身笔挺白色西装的老先生。从周围人的反应来看，极有可能是著名评论家之类的人物。

节目开场了，首先是三小段舞蹈。几个男人拿着扇子小幅度地挥舞两下，绕着舞台走两步，嘴里像念经一样唱着一些词，面无表情。我实在听不懂唱的什么，转头问英香，英香说是古文她也不怎么懂。结束后我虚伪地露出兴奋的微笑，并随观众鼓掌。

终于，野村万斋出场了！之前基本上安静的观众席也突然骚动起来，闪光灯此起彼伏。说实话，真人的"安倍晴明"的确是气宇非凡，身上有一种舞台剧演员独有的气质。野村万斋是一位"狂言"演员，所谓狂言是能剧演出间歇的一段白话幽默剧，说白了就是小品。野村表演的这段狂言讲的是两位差役被迫帮主子送情书时闹出的笑话，大概十五分钟。虽然是古装小品，但是由于是半白话文，还不难懂。

中场休息，日语叫"火入"（ひいり）。赶忙去上厕所，这个厕所实在是太尴尬了，有必要解说一下。

这是一个比较老的传统剧场，只有一个厕所。我随人流走到厕所门前，脚步却一下子停住了——因为我看见老太太们在往里走。我赶忙退回环顾了一下四周，只有这个门口上写着"雪隐"（日语里厕所比较含蓄的说法），是厕所没错啊……但是看见老太太往里走，我也不便冒然进去。正当我在厕所门口徘徊到时候，一位中年男子毅然进去了。这下我想我也至少也可以走过这道门了吧。走进去后我被眼前的景象震惊了。



▶手舞足蹈的野村万斋相比我们熟知的"阴阳师"，形象又是一番风味。（图片仅供参考）

东瀛采风

简单地说这是一个大房间套着一个小房间，小房间上写着"女士"。其他的地方都是男士使用。再简单地说就是——去上厕所的女士们要经过正在矗立着方便的男士……

我手扶腰间皮带——彷徨了。

但是眼见其他的男士都淡定地行事，我若在此处退缩的话必然贻笑外人，丢中国男人的脸，于是心一横……

回到正题上来，原来"火入"的意思是把所有灯关了，在木质舞台四周点上蜡烛，营造出一种诡异幽玄的气氛。这出戏的名字是《阿漕》，一代宗师世阿弥的作品。讲的大该是一位旅人遇到当地的渔翁，渔翁向他讲了从前有个叫阿漕的人违反当局规定私自捕鱼，败露后被处决的故事。很平淡，两个人面对面基本没动作对唱了一个多小时。后半旅人招出阿漕的亡灵。亡灵说："我在地狱很痛苦，我不该违反规定胡乱捕鱼，我错了，请超度我吧！"这一段很恐怖，演员的面具、木质舞台配合烛光的气氛、日本鼓和瑟瑟笛声、念经一样的对白，形成了日本人所说的"幽玄之美"。

"幽玄之美"是不错，但也直接导致我非常困，想睡又不敢睡。因为毕竟是别人招待我这个外国人来参观传统文化，我如若睡着了实在不礼貌。但是这个确实太催眠了，环境又昏暗，挺住很难。我想起了很多年前高中的时候，下午两三点左右，老师絮絮不止，学生们半梦半醒，笔记本上的字迹变成鬼画符时的情景。我当时就是挣扎在这种睡与醒的痛苦边缘。我环顾了一下四周，发现痛苦挣扎其实只有我自己，很多人都已经大胆地、安详地睡去了……身边的英香也极为香甜地睡着，嘴角还带着微笑。最最让我意外的是之前那位貌似评论家的银发老先生——他老人家也竟然安详地睡鸟。于是我也可耻地闭上了双眼。

最后被一道尖锐无比的笛声惊醒，灯亮，观众门睁开双眼、额头直冒冷汗。我心中暗自怀疑这些能剧作者安排最后一声笛子的作用——莫非根本就是为了把观众叫醒，在灯亮起时演员和原本睡着的观众都不至于尴尬……

英香笑着问我整场表演如何，我说："好！——充满岁月积淀的古老舞台，再加上烛火和乐队的烘托，将幽玄之美极致展现。演员的唱腔劲道十足，舞台布景和服装都很讲究！尤其是能面，作为外国人的我也能感觉出文化的韵味。"我一口气说出提前准备好的评语，最后又加了一句，"而且主题很环保！"

"不愧是Nai酱……我好像睡着了……"英香不好意思地说。

"！@#￥%……"我心里道。

走出剧场的时候雨已经停了，湿漉漉的空气很清新。我觉得还是不虚此行的，确实也算见识了外国的传统文化。只是突然想起忘记给野村万斋拍照了，不胜遗憾。



▲"能乐"的演出舞台充满古风古韵，每个细节都能体现日本的传统文化特色。

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



ucg@ucg.cn	主邮箱，欢迎各种邮件
question@ucg.cn	各种软硬件问题请发到这里
tt@ucg.cn	专门接收玩家发来的各类投稿
hr@ucg.cn	求职招聘及其他业务的信件请发到这里

★大家看到本期“读编往来”时一定很奇怪：为什么没有以往的大图呢？这是因为每期绘制插画的木仙同学在五一期间乐极生悲，手被玻璃划得血肉模糊，不得不缺席了整整一期时间。他的缺席也搞得这期杂志的排版工作非常紧张，好在他目前已经基本康复，相信不会耽误下一期的工作。

★以《从村上春树到野岛一成》为投名状加入UCG，又经过《分裂细胞 断罪》攻略考验的Nai，终于正式转职为正式小编了，他的笔名是奈落。听到这个名字，编辑们有的想到了地狱，有的想到了三岛一八的某招式……不管怎样，成为正式小编只是一个开始，接下来还请大家多多支持他。当然，如果有什么意见也欢迎及时提出，还是那句老话：读者的批评和建议是编辑成长的最大动力。

★重要通知：UCG已经开办了新的邮箱，请大家以后往新邮箱发Email。老邮箱依然可以使用，不过在过渡一段时间后就会逐步取消，请大家牢记左表列出的新邮箱地址。

杂志相关

最近几期，大家纷纷反应：互动信箱的问题不再是一成不变了，回答起来更有动力了。大家的参与热情一高，参加互动信箱的来信也越来越多，考虑到奖品并没有增加，可见的确是问题设置更加合理了。（笑）前几期问的有关联机游戏的问题在综合了Email和平信之后，已经基本敲定了未来的方针；这一期讨论的话题是上期问的iPhone游戏，目前虽然只有Email，但是大家的意见还是比较集中的。这里先选上几封信，下期综合平信之后，就可以敲定了。

今后互动信箱提出的问题还请大家积极参与，毕竟这本杂志是办给大家看的，大家的选择将是我们的首要原则。

关于联机游戏

249期杂志对如何报道热门大作的在线部分进行了调查，现在意见已经基本出炉。90%以上的读者都认为在线部分要提，至于篇幅应该视游戏的重要度而定。另外在这90%的读者中又有绝大多数提到，因为一般人玩不到热门大作的在线内容，所以如果要介绍的话就不能仅以文字为主，而是要辅以视频说明，这样才算是到位。以上便是此次调查的最终结果。

有封Email（作者：希罗·尤依）很能说明大家的想法：按照目前游戏的发展趋势来看，在线对战或者在线分享已经成为了一款大作不可或缺的一部分，有些游戏的在线部分的耐玩程度甚至远远比单机部分来的精彩，但鉴于我国的特色国情，我国玩家暂时无法完全体验到在线部分的精彩。不过这反而让玩家们更想了解在线部分是怎么样的，是如何提高游戏耐玩度的。当然，有条件的玩家可能会无视这部分内容，体验过后直接在论坛上交流心得。但如果让那些暂时没有条件玩到的玩家们，通过文字或者视频介绍来了解在线部分的精彩，就会激发其斗志来努力学习和工作，等达到入手条件了，就能真正体验到这种喜悦了。

关于iPhone游戏

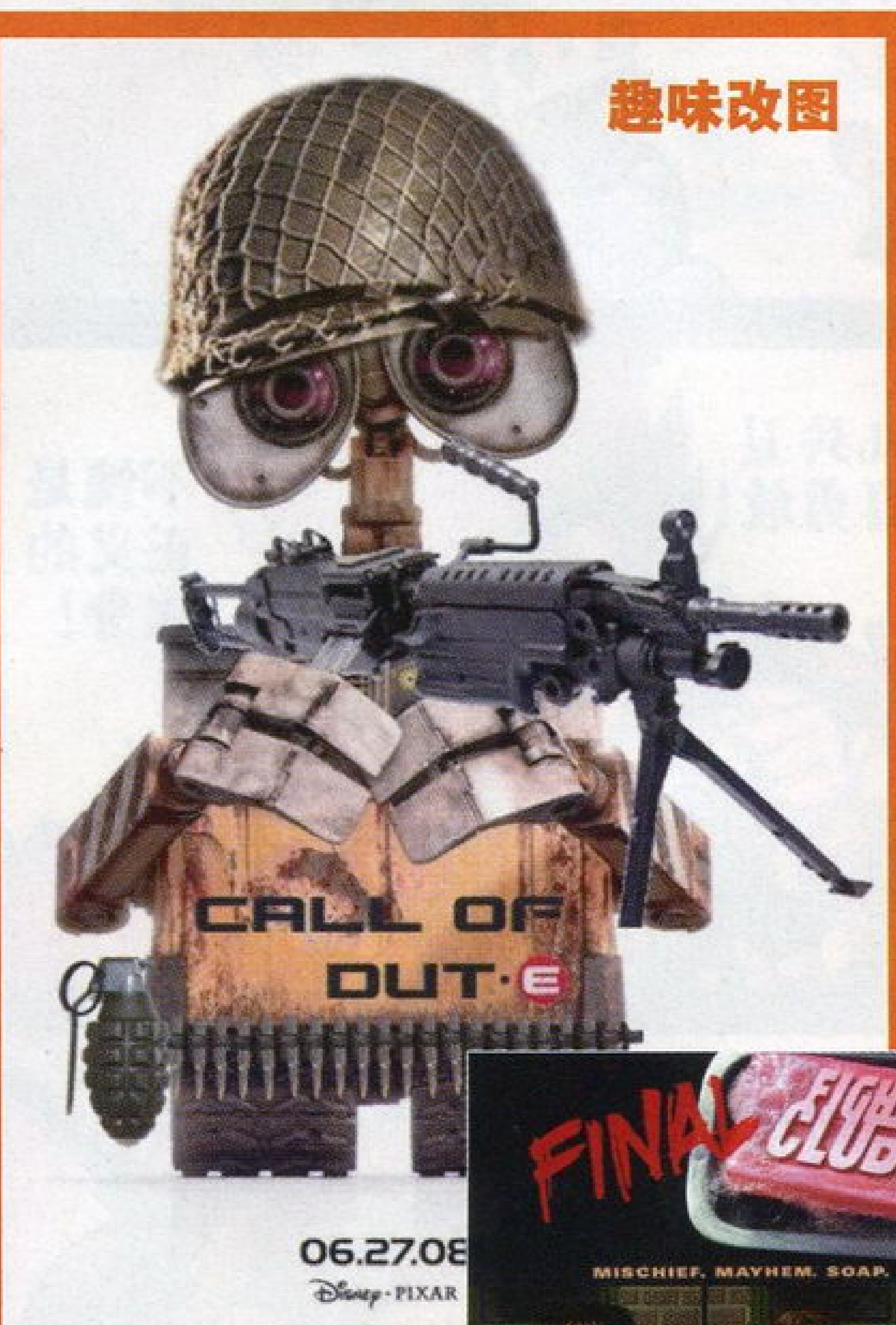
天津 夏男：我发现咱们UCG是要越做越大了，上期问游戏的联机介绍，这期又问关于iPhone的介绍，我想说的是，游戏介绍的全面性是咱们的风格，可是要还想面面俱到就不太可能了，除非咱们每期都是特刊，价钱都订到20块。我认为把这些内容加到各个栏目中就好，不用特意地专门加栏目介绍。比如有好的iPhone游戏了，就加到“前线狙击”里；是大作需要攻略了，就加到“攻略透解”里，不必做一些特别的事。这就是我的一些小看法。

河北 鹿泉：对于本期的问题，在这里我简单的谈一下自己的看法，我支持这种观点，即先来个特企，让大家明白iPhone的大概，视其反响再开固定栏目。各地的经济水平不一样，游戏的接受能力就不一样，以我所在的地区为例，在我接触的玩家中，iPhone拥有比例暂时为零，它对大家来说，还是一个比较高档的消费品。同等条件下，大家还是倾向于购入PSP或是NDS，即使将来iPhone能和PSP和NDS等掌机为大多玩家接受，也应该是比较长的时间，所以我个人认为先出一个特企，然后根据大家的反响，再定。

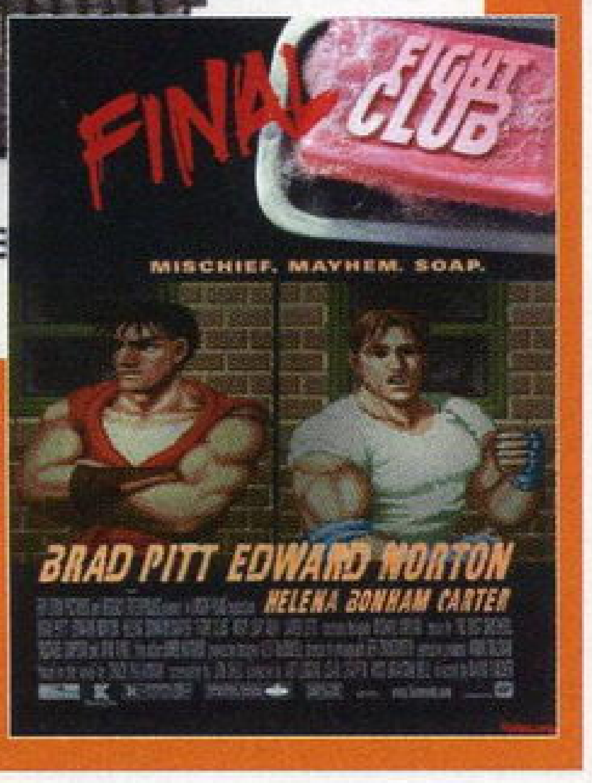
Email 观星者：我个人认为对于iPhone游戏的介绍是不可能完成的任务，因为其上的各种游戏与软件多如牛毛，如果非要介绍的话，可以在“新作短波”栏目中用半页到一页的空间开一个不定期的小栏目，专门推介iPhone上出现的值得游玩的“神作”。这样既不会过多占用杂志空间，也能满足少部分“有钱人”在杂志上看到iPhone内容的愿望。为什么要说这是“有钱人”的愿望呢？因为iPhone的行货价格高达四五千元人民币。在杂志读者范围内肯定是一个小众的产品，要知道很多读者连一两千元的游戏主机都买不起，怎么可能花那么多钱去买个手机！也许这个价格在编辑们来说是可以接受的，但是请考虑读者群体的整体情况，不能少数“有钱人”想怎么样就怎么样吧？当然，如果杂志愿意更名为《手机实用技术》然后再介绍，我就没意见了。总之，在杂志上介绍iPhone内容是可以的，但是要有个度，适可而止才是正道，至于这个度到底多大，就要由杂志社自己把握了。

总结（非决定版）：以上节选的三封来信很具代表性。赞同一步到位、开固定栏目的人很少。说到是否应该制作iPhone特企，意见比较分散。认为应该做的人略占上风。大家的理由很简单：现在任天堂和索尼都以iPhone为目标，但iPhone究竟好在哪里，以及它为什么能够威胁掌机市场，大家还是比较感兴趣的。以上便是目前的总结，待平信大部队杀到之后再作最终决定。

趣味改图



▲游戏×电影之年度大作《使命召唤 机器人总动员》。



▶游戏×电影之当经典好片《搏击俱乐部》遇到《快打旋风》。

本期读者语录

Email 我是一阵风：每期拿到杂志，你们知道我要做的第一件事情是什么吗？不是看目录，也不是看小编寄语，更不是看封底，而是看封面！（纱迦回复：……不得不说，这是本期最冷的笑话。）

杂志相关

昆明 武磊：小编你好，我在本期的《超级街头霸王 IV》攻略中发现几处人名错误。1. 电警应叫拜森；2. 猫爪应叫维加；3. 打拳击那个应叫巴洛克。

这个并不是错误。《街霸》四天王的人名在日版和美版中是不一样的。日版中，拳王叫 M · BISON，这个名字一看就知道是模仿当时红极一时的拳王迈克 · 泰森（M · Tison）而创造的。为避免惹上麻烦，Capcom 在美版中进行了全面修正，拳王改叫 BALROG，而 M · BISON 给了警察，VEGA 就成了爪子。

Email mylmusou：第 250 期中《风靡业界的合作企划》栏目中，晴天心目中的《工作室》×《召唤之夜》的插图错了……居然是斯内克和州长大人这两位硬汉，当然这一定是其他小编心目中的强强合作吧。只不过图搭配错了。

这个不是错误，只是当时排版的时候负责的纱迦觉得我给的图认知度不高，所以就换成别的强图了。这两张图细看可是很有讲究的哦，这期“读编往来”里再放上几张神改图。

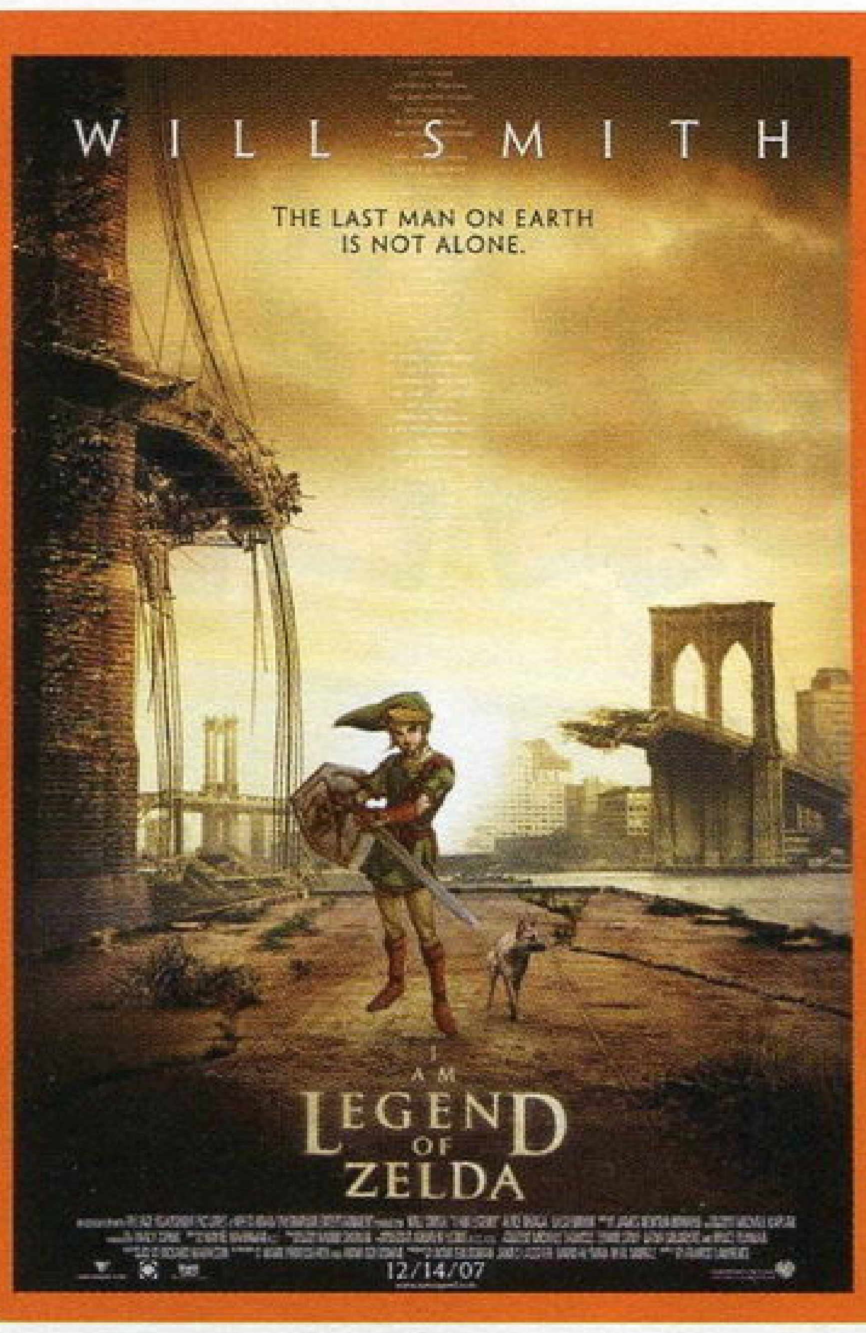
深圳 陈景方：想知道 250 期 DVD 菜单背景歌曲的有关资料。

歌曲名叫《月千一夜》，演唱者是 Rurutia。

Email 喜欢放假：又该拍砖了，这次是 249 期第 84 页的《近期限定版赏析》的报价。表格里的报价是 26980 日元，到了正文就立刻变成了 36980 日元。才几秒钟，怎么涨价这么快？

这个没有错哦。26980 日元是主机同捆版的价格，而 36980 日元是更为豪华的 Konami 特别限定版，东西要多出不少来，内文中也有详细说明的呀。

趣味改图



◀游戏×电影之由林克主演的《我是塞尔达传奇》。

正义的化身（伪） 剧本 九兵卫



心灰意冷：这是给 UCG 写的第一封信，心中异常地激动！作为一名马上要面对高考的高三学子，我的心，早已无视了高考，直接飞向了暑假（...）。相信许多高中毕业生在这个暑假都会面对他们人生的第一个大事：入手次世代！（...）但随后我不由忧虑：有了主机，该玩什么游戏呢？所以我想到了各位大大！还请大大们伸出仁爱之手，救广大高三学子于水火吧！如果可以的话，可否在近期杂志上列个推荐游戏名单呢？

初看你的名字，心里一惊，还以为是分手信，没想到你的心早已飞向了暑假，不由得让我狂汗啊……其实推荐游戏名单很简单啊，你拿着每期杂志翻黄金眼，热血推荐级别的就是值得玩的，黄金珍藏级别的就是非玩不可的，是不是很简单啊？

陕西西安 廖翰琛：最近看到 NBGI 出现了合并后的首个财政赤字！虽然说离关门大吉还远着呢！可是作为一名崇拜 Namco 的玩家来说，这种情况不免让人有些担心！全年状态低迷，再加上自身游戏的问题，使得这个曾经敢于向“任天堂”叫板的昔日皇帝变得如此落魄！如今无论是 Namco 还是 Bandai，实力早已大不如前，又遇上经济危机使得市场大幅度萎缩！不知 NBGI 的游戏部门总管（听说被降职了）是怎么看待过去的 2009 年的！可让我这个粉丝来看，2009 年的 NBGI 真的很让人失望！尤其是 Namco 竟弄出了“圣恩传说大量 BUG”事件！哎，传说系列也有十一款正统续作了。可在我看来这个曾经的第三大 JRPG 早已陨落了！像后起之秀“星海”“王国之心”也早已超越了传说！难道真的是传说系列不行了吗？这可能只有问问马场老师才会知道吧！我依然相信 NBGI，相信他能再次回归王者地位！相信不是只有 SE 才能做好 JRPG！相信 2010 年 NBGI 能交出一份满意的答卷！！！（希望编辑部中的 NBGI 支持者也能与我讨论一下！）

我曾经也是一位 Namco 的支持者，每当看到屏幕上鲜红的“Namco”字样时就充满了崇敬和期待。当年的 Namco 代表的就是高品质游戏和绝对认真的制作态度。然而市场就是这样，它是在不断变化的，想要永远站在领先者的位置就必须一直兢兢业业，一直努力创新。其实这个道理同样适合于做人。套用赵本山小品里的一句话：谁都不能保证一辈子老富，你看美国牛成啥样了，今年还不是找咱们借钱了吗。

雨写：关于纱迦在 249 期杂志“高三留言板”中提到的计算器游戏大法。这种 1+1 的玩法我曾经也玩过，当时还是在 93 年读初一的时候（不知纱迦开始玩这个是在什么年纪？公元哪一年？），玩这个游戏对计算器的灵敏度要求比较高，因为这直接影响到游戏者的成绩。当年在整个班级中我的速度是最快的，成绩是 60 秒按 600 下，不知道比纱迦的按键神功如何？有空切磋一下？呵呵！

我好像也是 93 年左右开始玩这个的。你的 600 下记录太厉害了，我自愧不如。不过不是我按不快，而是因为计算器是我的，舍不得用力按啊！

灵动旋风：话说今天日语老师给我们选要唱哪首日本歌，并推荐《天空之城》的主题曲，结果一放出来，我们班一位《空之轨迹》的 FANS 立刻有了共鸣，向老师推荐了《空之轨迹》主题曲——《星之所向》，并且全班同学极力赞成加强版替换老师的版本。我上次把《分裂细胞》搬上荧幕却引来女生厌恶，相比之下我顿感嫉妒。

比游戏比起来，动漫似乎的确不是太招老师的嫌。这大概是因为动漫很快就能看完，而游戏一玩就要好久的缘故吧？另外，这是否也间接说明，游戏的魅力就是要比动漫大呢？

★Email 8567159123：当年的 SNAKE：一个人、一把枪、独立基地正中央
今天的 SNAKE，会钻箱、小手枪、睡眠搏斗捉迷藏

每期一雷



8567159123：《和平行者》通关后，玩《MHP》，老想着用口转视角，面对轰龙，长枪踏步，轰龙向左奔去，下意识按口，结果……收刀，被车……猫车。午饭时，在小卖部联《MHP》，一女生忽然大叫：“呀，我被睡了（眠鸟），快来踢我一脚！”周围一片寂静……

本期读者语录 Email 沙悟净：最近新版《三国》正在热播中，各位小编中应该有不少《三国》迷吧，不知你们有何看法呢？（纱迦回复：我个人本来是抱着打发时间的念头去看的，结果发现现在电视台的广告实在是太恐怖了，所以看了几集之后就毅然放弃了。我想答案已经很明显了。）

奈落的东瀛见闻

日本“90后”的烦恼

以前经常和打工地方的一个叫“naru”的 90 后小男生聊天。他本名叫鸣川，由于年纪小，我们都叫他“naru 酱”。“naru 酱”今年刚刚大一，但我觉得他比一般的同龄人看上去要成熟得多。他自己说可能是因为高中就出来打工的缘故。确实，他是全店里最最勤奋的，几乎天天上班。我好奇问他：“你刚上大学不是应该抓紧时间好好玩么？”“要挣钱啊！”他直白地回答道。我心算了一下，他这么拼命地打工一个月最少应该有 9 万日元的收入，每月 9 万日元零花钱对一个年轻人来说很富裕了。为什么还嫌不够？我继续追问的时候，他终于说出了自己的烦恼：“刚刚买了汽车，每个月就要还至少 3 万日元的车贷；和朋友聚会每次就要 1 万最少；除了这些和生活费每个月还要存一些钱，这些钱将来必定有用，现在的女孩子嘴上都说找男朋友钱不重要，实际上几乎都是看‘钱途’的，所以现在必须拼了命地赚钱。”我笑着问他是不是所有的日本 90 后都这样，他说差不多。

我在想，关于钱的苦恼可能绝大部分年轻人都有，而且惊人地相似，跟哪个国家完全没有关系。但是通过什么途径解决这种苦恼却各不相同。naru 酱似乎从未像愤青一样抱怨社会或者依靠父母，只是自己做着实在的、辛苦的劳动。

@ 神的末裔：看了 249 期“读编往来”中周莹读者的话。其实把 ACG 债当成任务的心态很多人都有，我曾经也是，纱迦所言甚是，不过换作是我的话恐怕很难把这些当成财富来看（性格使然吧）。当成任务以后或多或少都会不能投入进去，我在补完《空之轨迹》三部曲的最后一部时《真 · 三国无双 联合突袭》出了，朋友们都在联机而我还在补债，结果是很快就赶进度看完最后一部再去和朋友联机，导致对最后一部的记忆有近一半的空虚。所以不能以任务去看待，债就是债，列好一张综合的清单，有空了慢慢补，勿求速度，品味乐趣才是最重要的，否则全部补完了回首也是一片空虚。清单过长的话其实可以筛选掉一些，别贪。而且高三时期还是别在还 ACG 债上烦恼这么多，学习为主，动漫日美剧放松一下，增加轻小说阅读量也是不错的。等考上大学以后时间比较充裕的，不必限定在一个暑假补完。以上。

不得不说现在的中学生实在太幸福了，我们高三的时候哪有什么动漫日美剧可看。至于轻小说，那是什么？可以吃吗？

@ ctr401065191：初次见面，我从初中开始看 UCG 到现在高二也有几年了，马上要进入高三了，但是 UCG 不能不订啊，所以我决定让母亲大人把我高三全年里拿到的 UCG 都锁起来，等到高考结束我再一口气看个二十多本。另外有一个问题，我们班的一个小女生也是 UCG 的忠实读者，每期她都第一时间买到手，然后我发现，她买到的那期，比我订阅的同一期要早几乎半个月。5 月 1 号的那期她四月下旬已经在看了，可是那期目录下面写的“出版日期”仍然是 5 月 1 号。杯具的是，她会在班里大肆提供借阅服务，让我这个订阅杂志的好男人情何以堪……（每次到手的杂志人家半个月前就看过，可是我的的确确是按时收到杂志的……）这是为啥啊？

期刊上市时间比目录上写的出版时间要早，这称得上是国际惯例，具体就不多解释了。至于订阅，的确是比到书摊上购买要晚，这是因为订阅的杂志必须先寄给邮局，再由邮局寄给个人。为了省钱，邮局肯定不会用快递和 EMS，所以这到货速度就相当可观了。不过由于有一些偏远地区买不到我们杂志，所以邮局订阅还是有其存在必要的。

@ M。：五一，蹭机一族来我家。为了让他们体会一下《分裂细胞 断罪》，我特别准备了一关特别熟悉的关卡来实机演试。过关后一个同学同情地排着我的肩说：“哥们，你的心情我们可以理解，但你没有好游戏也不用拿黑白游戏来忽悠我们啊！”

你应该告诉他：“你看过《辛德勒的名单》吗？这叫艺术！”

天下聚会



“莱仕达”武汉全方位体验

多种多样的次世代游戏＋莱仕达产品体验会



各位 UCG 广大读者，天下聚会再次预热啦，米格也再次光荣地承担起天下聚会的策划职责，将以服务玩家、扩大规模与提升档次作为今年的新目标，展开新一轮的聚会活动！天下聚会召集各地新朋友、老战友加入我们的大家庭，如果你有好的聚会策划，身边有丰富的玩家群体，具备优秀的活动组织能力，或是本着服务玩家的心态想锻炼一下自己，欢迎致电 mig@ucg.com.cn，“天下玩友是一家”，米格将帮助你一同来完成一场精彩绝伦、属于你的“天下聚会”！下面让我们来看看今天最新发布的聚会情报吧！



时间： 2010年5月22日星期六下午13点～19点

地址： IT空间品牌电脑城（武汉市江汉区江汉一路19号旋宫大酒店旁）

报名电话： 13886118853

联系人： 皮皮

报名QQ群： 58519434

组织者的话：

大家好，我是皮皮，武汉是一个充满激情的城市，我们武汉玩家也是一样，玩游戏追求的就是放松和快乐，让人们在其中找到属于自己的乐趣，我们玩的就是氛围，玩的就是激情！所以，这次天下聚会“莱仕达”武汉全方位体验会，无论你是男女老少，无论你喜欢玩什么，都参与进来吧！ 5 月 22 日，让我们大家沉浸在这次活动的欢乐中吧，游戏你的游戏，不要被游戏而游戏，我们等你哦！

比赛内容

《超级街霸4》街头争霸赛
《实况足球2009》对抗赛
《NBA2009》对抗赛

联机内容

PSP《怪物猎人P 2nd》等热作，NDS《马里奥赛车DS》等热作

聚会奖品
PC方程式方向盘
PC格斗士摇杆
PC无影手无线手柄
PSP五合一水晶盒套件
数码相框

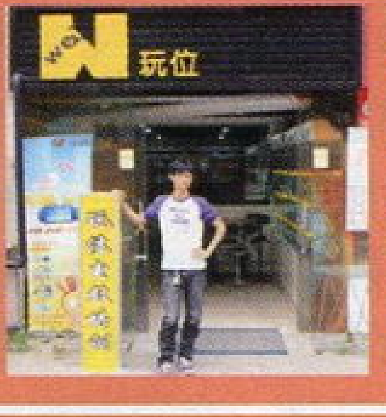








莱仕达



本活动奖品及活动经费由“莱仕达”独家赞助并有UCG提供的各种杂志作为现场礼品另外感谢武汉玩位数码电玩店的大力支持

聚会号召

重庆聚会锐意策划中，成都、杭州、沈阳、天津、广州、深圳聚会组织者及聚会组织热情招募中！优秀的平台，热情的玩家，我们都在等你来！联系邮箱：mig@ucg.com.cn

本期读者语录

沈阳 小陆：大家好！我是沈阳小陆，但不是开店的那个。我想问一下，X360 上的《荒野大救赎》、《战争机器 3》会不会出中文版，还有 X360 究竟会不会出亚版或日版的《FF13》啊？（纱迦回复：《荒野大救赎》没有中文版，《战争机器 3》必然有中文版。不锁区的《FF13》应该是不会出了。）

本期最“汗”

上海读者：祝众小编母亲节快乐！

王波：你好，小弟有个问题，困扰好久了，就是最近迷上了“《潜龙谍影》系列”，因为《和平行者》发售了，很有爱，但是我对美日语音比较矛盾，不知道选哪个更好，想收藏一款，经过网上查资料，还有看视频，对美日语音有不一样的感觉和看法，时而觉得英语好，时而觉得日语好，两个都买的心快有了，可是迫于经济问题，最好还是二选一了，希望以你们的了解和体会，给小弟一个建议（可能个人有点偏执或者又追求完美的那种性格，希望您能谅解）。非常感谢！

敌情您是日语和英语都很精通吧，不然怎么会对英语和日语同时情有独钟呢。我的建议是：如果你对日本动漫声优感兴趣，那一定要选日版，因为日版的声优非常强大；如果你平时只对好莱坞大片和美剧感兴趣，那么就选择美版吧。

如果对两者都不感兴趣，或者都感兴趣，那又该怎么选择呢？

……对了，目前美版还没出，所以你只能买日版，哈哈，问题解决了。

Email 可怜的猫：近日女友说的一句：“你还要买杂志多久”不禁让我想问，我还有多少时间去爱我的游戏，实在想写篇文章关于一个宅男的未来的（笑）可是本人写文能力实在是不敢恭维啊，写着写着就跑题了，还是把杂志那宝贵的空间留给那些有能力的写手吧，毕竟这么多年了，一直就是作为一个看客，我也没有灵感再去续写了，却很有冲动想问我喜欢的纱迦，作为一个即将或已经成家的宅男，游戏还有多久时间可以爱呢？我想纱迦的年龄应该和我差不多吧？本人85年的，或许这只是我的杞人忧天吧？

我的年龄比你要大哦。我觉得这个问题没那么复杂。首先，任何人都有爱好，像郑渊洁笔下那种“惟一的爱好是讨厌别人去他家串门”的人是不存在的。所以就算是已经成家的人，有一两种爱好也是很正常的。而玩游戏也是一种爱好，它和婚姻、家庭并没有什么不可调和的阶级矛盾，所以我说这个问题很简单。只是成家立业的人，有了新的社会责任，用在游戏上的时间肯定会变少，这也是正常的。但完全抛弃游戏，我认为没有这个必要。在欧美和日本，玩游戏的老人非常多，所以才会有NDSi LL的诞生。游戏在中国流行的年头还比较短，等到我们这一代成长起来了，游戏玩家的年龄层自然也会上去，我们大可不必担心未来。

Email caojianjie123：最近由于分心，模拟考试一败涂地，被老妈逼入绝境，小P再见，手机再见。老妈还说，你高考失败的话，永远看不起你！这句话好严重，我躲在角落里偷偷地哭泣！我真的很难过！哭累了，看了下日历，还有30天高考，还有37天入手PS3！努力万岁！我不禁又流泪……不想妈妈难受……我这次退步太多，我都觉得不可思议了，太粗心了，基础分没把握住啊！实力还是有的。

我觉得家长不应该对孩子说这样的话。不过我想这应该只是一时的气话，你不用放到心里去。毕竟她已经答应你，在高考之后就买PS3，这说明她还是非常关心你的。你现在应该抛弃杂念，专心备考才是正途。

猛拍一砖

250期第98页的“因为难而让我们放弃的游戏们”里，胜负师写的文章没有排完。

筆事者：ACE飞行员

毕业前的留念和回忆

petefong：杂志刚读一半，发现本期“怀旧殿堂”中胜负师的遭遇和我玩《最终幻想 纷争》的遭遇十分相似。虽然我当时没看攻略（当然这游戏也没多少看攻略的必要），但由于当时正值中考结束，知道自己与重点高中已经无缘，我万念俱灰，以前一贯保持玩RPG随时抓练级机会习惯的我，这次则是一路上能不打则不打，结果最终BOSS怎么也杀不过去，有次好不容易杀过去一次它居然还复活了！结果我在网上看到打最终BOSS起码要五六十级，而我才三十多级，由于实在没有从头再来的勇气与耐心，我终于放弃了……

河北保定 EDINO：毕业前一天，我和室友玩《WE 09》，赛前我事先把他的状态调最差，我的调最高。比赛时2人直接快速开始，并且规定不许换人（换人时会显示队员状态）。最后我赢了他一个11：0。第二天，他带着这个史上最耻辱的成绩收拾行李回家了……

潜友；队服！

剧本 雷电



阳光育成计划 2010届 开始招生！

各位有志于成为游戏编辑的朋友注意啦，阳光育成计划2010班现在开始招生！

相信有很多朋友都有成为游戏编辑的打算，不过全中国的大学里都没有“游戏编辑”这个专业，那么如何才能如愿以偿呢？答案就是先参加阳光育成计划。报名参加阳光育成计划并通过审核之后，你就可以接受编辑们的直接领导，他们会给你安排各种各样的写作任务，并会对你写的稿子进行指点和评价，同时还会指点你一些必要的编辑技能。这样随着时间的推移，你的专业技能越来越熟练，距离游戏编辑的职务也越来越近，也有可能成为一名深受读者喜爱的撰稿人。

阳光育成计划开办5年以来，为UCG输送了大量优秀编辑和撰稿人，成绩斐然。加入阳光育成计划的条件非常简单——热爱游戏，并有足够的时间。仅此而已！只要你满足以上两个条件，请来信至hr@ucg.cn，我们会和你进一步联系的！

阳光育成计划为大家准备了以下9种发展方向，当然你也可以选择多种方向当复合型人才，有兴趣的话就赶快来报名吧！

A. 熟悉日式游戏，能够撰写日式游戏相关的前线、特快、攻略、研究。
B. 熟悉美式游戏，能够撰写美式游戏相关的前线、特快、攻略、研究。
C. 精通日语，能够胜任日语翻译工作，以及日语游戏的相关工作。
D. 精通英语，能够胜任英语翻译工作，以及英语游戏的相关工作。（热门！）
E. 对自己的文笔有自信，外语也有一定基础，能够撰写剧情小说。
F. 游戏阅历广博，能够撰写特别企划和特稿这样的文化类文章。（热门！）
G. 对游戏硬件非常熟悉，动手能力强。（热门！）
H. 拥有一定的美术基础，有绘画或排版等美术专长。
I. 对某个游戏系列有着很深的造诣，能够写出普通人写不出来的心得。

人人有机会



本期读者语录 上海 陈致斌：看了上期纱哥写的《X360玩正版的理由》一文后，我简直是茅塞顿开。本来我是一条心准备买PS3的，但现在我决定先买X360玩正，视情况而定是否刷机，再视情况而定是否卖机换PS3，再视情况而定……（纱迦回复：你的计划非常不错，不过计划永远赶不上变化快，总之早买早玩！）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

PEGA 四合一摇滚鼓王
(对应 X360/Wii/PS3/PS2)



2名



一等奖
莱仕达 魔音吉他

5名

二等奖
PEGA
首创 Wii 手柄
无触点感应双充



10名



三等奖
PEGA 超薄版 PS3 支架

本期问题

1. 你觉得有无必要把目前光盘影像的格式由 4 比 3 改为 16 比 9？
2. E3 将至，面对这个祭典，你想在那个时候看到哪些内容呢？赶快提出来，我们才有时间提前准备！多多益善！如果能结合以前的杂志来谈的话，中奖几率大增哦！

12B 互动信箱礼品名单

大奖 PEGA 四合一摇滚鼓王

洛阳	钱　宁

一等奖 PEGA Wii 手柄无触点感应双充

上海	袁谈杰	烟台	秦　明
秦皇岛	刘致远		

二等奖 PEGA PS3 超薄版主机支架

武汉	陈子豪	广州	陈问道
苏州	张金劲	重庆	何歌子
广州	刘　骄		

三等奖 PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇

武汉	杨青松	沈阳	郭启华
西安	黄新宇	杭州	袁　冬
北京	王巨川		

本期特别放送 各类电玩周边（随机抽取）

兰州	张　磊	哈尔滨	陈思遥
长沙	徐　波	天津	岳　云
宜昌	栾天明	上海	郎　君
深圳	黄　皓	厦门	陈志波
汕头	林继杰	重庆	付　挺

本期特别放送

10名 **各类电玩周边（随机抽取）**

1 **电子邮件：** ucg@ucg.com.cn
2 **邮政信件：** 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 **邮编：** 730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：



《宫崎骏 × 久石让 吉卜力的音乐殿堂》，定价 19.8 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《雷顿教授谜题绘本》，定价 22 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《大家的初音未来》Vol.2，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《iPhone 专辑》第 2、4 辑，定价 28 元 / 辑；《创造二次元角色 萌少女 CG 绘法》，定价 38 元；《高达模型年鉴 2010》，定价 38 元；《爱图 e 族》第 6、11、15、16 辑，定价 19.8 元 / 辑；《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价 32 元；《猎人大全 G》，定价 28 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4、5、6 辑，定价 9.8 元 / 辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价 28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价 28 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价 22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价 9.8 元；《潜龙谍影官方小说》，定价 24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价 19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价 28 元《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价 16.8 元；《模魂志》第 33、42、43、44 期，定价 15 元 / 期。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码： 730010 **电　话：** 0931-8663118
Email： acg@vip.163.com

游戏机实用技术

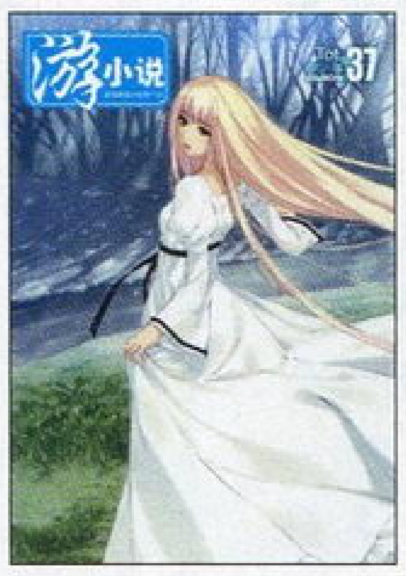


目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 期、总第 186 期、总第 189 期、总第 190 期、定价 9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 208 ～ 211 期、总第 213 ～ 216 期，定价 12 元。总第 220 期、总第 221 期、总第 225 ～ 227 期、总第 232 期、总第 246 ～ 251 期，定价 9.8 元。总第 229 期、总第 231 期，定价 15 元。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期，定价 19.6 元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000 **电　话：** 0931-8668378 **Email：** ad@ucg.com.cn

游戏人



《游戏人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》36 辑、37 辑，定价 14 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价 12 元；第 20、31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《战神 3》特辑，定价 38 元；《如龙 4》特辑，定价 19.8 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36、37 辑，定价 12 元。《Wii 专辑》第 2 辑、第 3 辑，定价 28 元。《Xbox 360 专辑》第 8 辑、第 10 辑，定价 28 元。《PS3 专辑》第 9 辑，定价 36 元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020 **电　话：** 0931-8674805 **Email：** gamers@263.net

掌机王 SP



《掌机王 SP》读者服务部现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22、27 辑，定价 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 63、65、67 辑、第 75、77、84、87 ～ 90 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 113、130 ～ 134 辑，定价 9.8. 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价 14.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、14 ～ 19、28、29 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.5》，《PSP 专辑 Vol.6》，《PSP 专辑 Vol.8》，《PSP 专辑 Vol.9》，定价 28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价 28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.7》定价 12.00 元，《口袋妖怪 2010 完全图鉴 · 终极对战分析》，定价 38.00 元，《卡牌 · 桌游》第 4、5 辑，定价 15 元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020 **电　话：** 0931-4867606 **Email：** pgking@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

自己写了一首歌，名字是《Jumping Clown》，还有幸到深圳电台"飞扬97.1"做了一次直播节目，当晚七点半到八点半，一个小时。"飞扬97.1"是致力于传播本土原创音乐的平台，我们几个只能算作音乐爱好者的非专业人士能在这个节目作客实属荣幸。

这是我第一次参加公众电台的直播，开始前还是有点儿小小的紧张，不过一走进演播厅，房间内舒服的色彩搭配就让我心情缓解下来，真的和环境有关系，淡淡色彩的隔音墙应该是特别设计的吧。整个直播过程没出现什么大的差错，挺好。大家分别唱了自己的原创歌曲，还有我们的周末草地音乐小组的会歌。电台的录音设备真得不错，节目录音比我自己用电脑在家录的好不知多少倍。

最后想说的是："有梦，就能实现。"



◀波特、成语、白噪音、查理、大C、乌鸡、BlueCube、Takey、奔跑的费费、刘洋老师在飞扬97.1。



本期个人签名

再过12年之后，会是什么样子？



[铂]很巧，新小编奈落和掌机王的一位新编辑都是"铁拳众"，看他们切磋时我也手痒，尽管技艺生疏，但还是忍不住和几位新同学过过招。掌机王的新小编是位街机仔，基础很不错，和他打我输得多些，还好也有些漂亮的回合，输也输得不那么难看。奈落就……理论派了一点，不过实战多一些的话，相信潜力会有所开发。

[金]五一聚餐，和雷电、Gouki两位影迷、美剧迷坐一块儿，两人眉飞色舞，顾不上吃肉，大谈我听都没听过的影视作品。不过两人在周迅是不是国内一线演员的问题上产生了严重的分歧，雷电这个"迅粉"哪怕顾不上吃肉也要捍卫偶像的尊严……结果他们没顾上吃的肉都让我给吃了，差点儿没把我撑死，太受罪了。

[银]纱迦提议每个小编都起一个称号，就像《战国BASARA》那样，角色一出场就会出现一个成语或四字短语，感觉很有气势，比如"无双总帅"纱迦、"终极文青"雷电、"海归人士"奈落之类的。说到晴天时有人突然想到"人生赢家"四个字，尽管晴天本人一脸无辜，但大伙都纷纷点头表示赞同……(各小编专属称号向各位读者广泛征集中，呵呵)

[铜]平均一天两三个小时的游戏时间，对于一个奖杯迷来说的确捉襟见肘，但这并不会成为一种阻碍。《如龙4》白金，前前后后花了20来天，尽管目前只能采用这种细水长流的游戏方式，但过程中所获得的快乐一分也没有减少，这就已经足够了。

本期个人签名

祝木仙早日康复！



★五一出游，去了一个有大瀑布的旅游景点，可能是因为最近雨水太多，所以瀑布的水量确实壮观，在远处的公路上就能感受到瀑布的雄伟了。可惜的是去的不是时候，节假日出游果然是件很恐怖的事，高速上堵车、景区外也堵车，进到景区后就是"堵人"了，堵得几乎迈不开步子。看到那些盘山而建的栈道，想想还真挺危险的，那么多人踩来踩去，万一塌了真是后果不堪设想。

★这次旅行最大的收获不是在那些景点，而是寻找酒店时发现的一个度假村，本来是冲着有特价湖景房而去的，结果只剩下最低4800元一晚的别墅，当时就从大堂灰溜溜地走掉了……为了不至于空手而归，在度假村四周逛了一圈，发现那里的风景比该市所有的景区加起来都漂亮。度假村建在一个巨大的水库旁，那山间的水库让人想起《尼斯湖水怪》中的风景，在黄昏时分从水坝上看去，突然想起很多电影和游戏中的情景……

本期个人签名

知道什么叫添堵了。

■本人一直对恐怖片情有独钟，虽然现在的恐怖片几乎可以和低成本或者是大烂片划等号，不过每当有新的恐怖片推出，我都会看一下。现在美国拍摄的恐怖片已经形成了一个套路，各种桥段几乎成了必须出现。比如：最早出现在镜头中的一位性感热辣的美女，她肯定会出现裸露镜头，而且在不久之后必定遭到毒手，落得个身首异处的悲惨下场。

■大厦楼下车站站台旁有一个靠拉二胡卖艺度日的中年人，我每天下班回家几乎都能够看到他。不过说实话，他拉二胡的水平真的非常初级，经常拉出噪音。不过他有一个很讨巧的办法，就是利用音箱的伴奏声掩盖缺陷。经过2个多月的磨合，如今这位中年人的二胡演奏水平比以前熟练多了。

■我朋友在IBM做技术支持，有车有房，月薪过万，平日工作也比较清闲，没事总是电话问我关于PS3和360的种种事情。为了摆脱这种清闲之味的生活，今日他准备辞职了，以后投身到压力巨大的销售行业中去。



本期个人签名

我今天终于有了自己的QQ空间，欢迎新老朋友为我的空间捧场！



《失落的星球2》还算是一款不错的TPS，问题是这个游戏的AI智商简直没法形容，或许说得厉害点就是"猪狗不如"了，详见攻略中我对于AI的评价。另外，游戏的设计比较不厚道，一大章中居然没有类似"记录点"的东西，一旦挂了就要从头开始，简直受罪，尤其是那3-3。相信很多玩家吃了不少苦头吧。(笑)

我有一个朋友闲得无聊，他曾经把X360版的《星之海洋4》全成就了，其实我也知道他是《SO》的真饭，对他的敬仰之情是犹如滔滔江水……以下省略。最近他又把PS3版的《SO4I》给白金了……总计时间382小时，加上360版的800小时，光光一个SO4就用去了1000多小时了。对此我只能对他抱怨道："虽然你是真饭，但你实在是太X疼了……"。

截稿之时差不多是我来编辑部整整一年的纪念日，时间的确过得很快，一眨眼就一年过去了。对于"人生"这种东西我还是看得比较透彻的，在有限的时间内尽量做点自己喜欢的事吧，继续继续。

本期个人签名

没能去香港见小岛秀夫真是可惜啊……

本期读者语录

Email 懒洋洋：小编中有喜欢JPOP的么？我是近畿小子、平井坚、GACKT、德永英明的大FAN啊！
(纱迦回复：我就是呀，不过个人对女歌手的兴趣远大于男歌手就是了……)



★繁忙的五一假期，在找房子的过程中度过了。一说到房子这个严肃话题，乐观如我这样的人也是一点也乐观不起来，哎！

★最近这一个月我的成就猛涨，目前已突破8万点大关，世界排名也来到了8000名的位置。当然最让我得意的还是我的成就完成率——97%！这个成绩已经可以排进世界前2000名了，呵呵。这里也要感谢一下陪我刷《光环3》的朋友们。

★过于追求成就完成率也有负面影响，这不，眼瞅着飞行员同学最爱的"荒野大舅叔"要出了，我却还在犹豫是玩X360版还是PS3版。最后在反复研究成就列表后我终于决定了——玩PS3版！我选PS3版的原因就是不必非得把这个游戏搞到百分之百完美，可以静下心来欣赏这款难得的大作。

★今年听过最寒的事情：女友单位的某部门组织去袋鼠国玩，有一个见考拉的环节，因为考拉太可爱，人人都忍不住抱上一抱。由于人多，最后把考拉抱死了……据说是累死的……因为考拉吃桉树树叶后很容易睡觉，抱的人一多，考拉睡眠不足，就……



▲从《最后的故事》官网搞下来的一张图，看到少男少女偎依在一起看流星雨的画面，我突然间觉得很傻——看来我果然老了……

本期个人签名

美国狗证上有这么一句话：请好好待我。你有你的生活，你的朋友，你的工作和娱乐。而我，只有你。



【DQMJ2】五一节休假三天几乎都是在玩《DQMJ2》中度过的，不知不觉连续两天玩到凌晨4点多都没有丝毫困意，这样的感觉实在是令人怀念。听着耳边响起那些熟悉的BGM，心里在默默地呐喊："这就是青春啊！青春！"（谜之声：GB版《勇者斗恶龙 怪兽仙境》对于自己的游戏生涯而言永远是原点一样的存在啊……）

【K-ON！】《轻音》第2期的OP和ED每天都要听无数次，即使如此还是不过瘾，于是前段时间从朋友那里"抢"来电吉他一把，但一看到乐谱彻底傻眼——完全不是这块料嘛！看来小九只能静候高手赐教了，期待达人现身。

【ANIME】《Code Geass》外传确定会制作了，看在今年的剧场版已经有《银魂》和《高达00》两个大坑要填的份上，Sunrise你还是把它做成TV动画吧，也算给我们这些看不了剧场版的人带点福利。Orz

【初音】上期小九在"秋叶原通信"里提到的那款大比例的初音模型，虽然景品的材质不比一般的PVC，但性价比还是很高。说起来，7月底的《DIVA2》竟然也要出同捆的限定版PSP主机……好吧。

本期个人签名

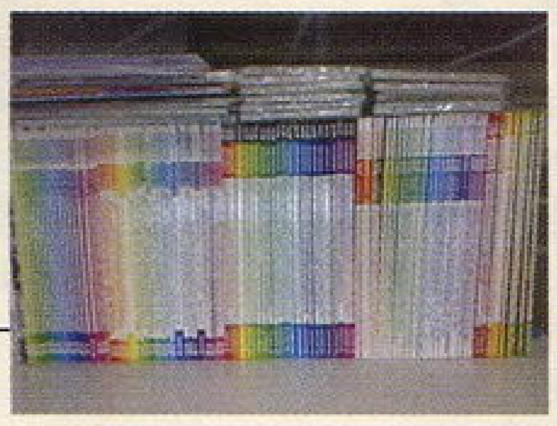
《MW2》下载地图包放出，又能再战半年！

★做完本期杂志，晴天就已经参与过100期UCG的制作了。在此除了感谢4年多来读者大人们一如既往对自己的支持和提点外，也很高兴能和其他小编们度过人生中这段难忘的时光。虽然现在有些小编因为各自的原因离开了，但彼此间的友情却不会因为时间和空间的变化而改变，时刻保持联系，一起分享生活中的点点滴滴才是最难能可贵的，大家说对吧？



☆要说100期最值得纪念的内容，那就是晴天去香港参加小岛秀夫的专访了。因为是第一次采访，所以难免会紧张，如果大家对访谈有什么更好的写作建议也希望能够来信指出，帮助晴天不断提高，晴天在此谢过了：）

★不知道出于什么原因，最近一到晚上就偶尔会出现视线模糊的现象，听好友的推荐买了舒缓眼睛疲劳的眼药水使用，但效果还是不太明显，最后索性买来维生素片补充B6，希望这种情况会进行好起来吧— —b



▶99期杂志的合影，现在已经成为编辑部的历史资料库了。只要有小编需要以前杂志的资料，都会来晴天这里"翻旧账"。

本期个人签名

我要我们在一起！

◆萨内蒂、坎比亚索……老马彻底断了这两位的世界杯梦想，30人大名单里也没有，这也符合老马一贯不留后路的做事风格。一朝天子一朝臣就是这么回事，有人的地方就会有江湖。大局已定。要怪只能怪这两位遇到了一位你无法反驳不可超越的大人物，我们都知道老马肯定会执教至少一次国家队，他们却不幸赶上了。

◆《钢铁侠2》还可以，特技部分更上一层楼，预告片里摩纳哥赛车场之战相当出色，就是稍短了点儿。其实导演在上一集里有些冒进，最后宣布"我就是钢铁侠"很轰动，但带来的负面影响就是续集不怎么好编了。钢铁侠继续着他最上流最高调的超级英雄的作派，编剧的尺度把握挺不易，期待第三集超级英雄大乱斗啊。



◆《岁月神偷》，听名字以为是那种跨度很长，有点像《金鸡》那样的故事，结果不是。我一直都觉得香港人最擅长拍这样题材的电影，在琐碎的生活中感悟生活的不易。只是"主演"任达华的戏分是不是少了点儿？应该是那个小孩子才对吧。《叶问2》打得不错，黄晓明演的还可以，就是穿的也太不像那个年代了吧。

◆《24》一集比一集变本加厉，如果真如制作人所说的"将是一个悲情的结局"，那我大概已经猜到是什么了……不过这一季的确比上一集精彩。《LOST》将在本月完结，每一集看完，我的反应都是"啊？这么短？"

本期个人签名

●没错，我最近在玩《FIFA WC2010》，好游戏当然要支持。

这期终于正式参上了，小编名也从Nai变为奈落。说起这个形象，还是很大程度上还原了真人的……你说啥？哪个还原了真人？这个嘛……是个谜。不过脚下这个家伙名字确实是——Nai……



搞《和平行者》的时候一边听米勒（杉田智和）的声音一边就想笑，仿佛银时穿越而来，导致这个角色怎么听怎么像银时，严肃的台词也莫名变得喜感。

近期终于能回一次家了。爸妈啊，朋友们啊，生我养我的家乡啊，我终于回来啦！"却话巴山夜雨时"是一种难得的幸福。

如果以后安顿下来，还是非常非常想养一只小猫，一只小陆龟，一条小蛇，五个人开开心心过日子。恩，不错。

最近各种《白夜行》翻拍版本见多，个人认为这个故事的确是东野圭吾的巅峰之作。

买了一辆"BMW"牌小型折叠自行车，被星夜看到后感叹：你是咱单位第一个入宝马的！

本期个人签名

约束のない明日であろうと、必ず君の立つ场所に舞い归ろう……

本期读者语录

山东 徐阳：快毕业了，想买一台X360，不知暑假之前会不会降价呢？纠结啊！

（晴天回复：E3展一开，答案自然就会揭晓了。降价的可能性不低哦。）

✚NEW GAME SCHEDULE✚

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.5.16-2011.04.05

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色字体为不同版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

有"阿兰醒醒"之称的 X360 独占作品《心灵杀手》和有"科幻版怪物猎人"之称《失落的星球 2》成功偷跑，前者素质相当不错，后者单机玩起来让人欲哭无泪欲笑还休，两者成功分散了大作成堆的 18 号的压力，算是大大的功臣。之后的注目作品《荒野大救赎》和《超级马里奥银河 2》肯定不会让玩家失望！

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年5月					
20日	世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战	ウイニングイレブン2010 苍き侍の挑战	Konami	体育	日版
20日	逊男改造计划	ルシアンビーズ	5pb.	文字冒险	日版
27日	铃之音7重生之结	スズノネセブン！～Rebirth knot～	Alchemist	文字冒险	日版
27日	点心王国	デザート・キングダム	Idea Factory	文字冒险	日版
27日	强袭魔女 与你度过的生活	ストライクウィッチーズ －あなたとできること A Little Peaceful Days－	Russel	文字冒险	日版
2010年6月					
24日	祝福花与少女	花と乙女に祝福を	Alchemist	文字冒险	日版
2010年7月					
29日	夏日天空的独白	夏空のモノローグ	Idea Factory	文字冒险	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年5月					
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia:The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
18日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision Blizzard	动作	美版
20日	世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战	ウイニングイレブン2010 苍き侍の挑战	Konami	体育	日版
25日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
25日	小小大赛车	ModNation Racers	SCE	竞速	美版
28日	完美足球	Pure Football	Ubisoft	体育	欧版
31日	绿日 摇滚乐队	Green Day:Rock Band	MTV Games	音乐	美版
2010年6月					
4日	顽皮熊	Naughty Bear	505 Games	动作	欧版
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	泰坦之战	CLASH OF TITANS	NBGI	动作	日版
17日	薄樱鬼 巡想录	薄樱鬼 巡想录	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	变形金刚 塞博坦之战	Transformers: War for Cybertron	Activision Blizzard	动作冒险	美版
22日	益智之谜2	Puzzle Quest 2	D3Publisher	益智	美版
24日	纯白相册	WHITE ALBUM 点缀られる冬の想い出	Aquaplus	文字冒险	日版
24日	特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2	トトリのアトリエ ～アーランドの炼金术士2～	Gust	角色扮演	日版
25日	乐高哈利波特 1—4年	LEGO Harry Potter:Years 1—4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
2010年7月					
1日	苍翼默示录 CS	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
8日	白骑士物语 光与暗的觉醒	白骑士物语 —光と暗の觉醒—	Level—5	角色扮演	日版
15日	剑、魔法与学园 2G	剑と魔法と学园モノ。2G	Acquire	角色扮演	日版
15日	实况力量职业棒球2010	实况パワフルプロ野球2010	Konami	体育	日版
20日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
2010年8月					
24日	夺命双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党Ⅱ	Mafia Ⅱ	2K Games	动作冒险	美版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	异世纪传说R	动作	2010年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴2	动作
2010年10月12日	荣誉勋章	主视角射击	2010年内	马克斯・佩恩3	动作射击
2010年内	最终幻想ＸⅣ	网络角色扮演	2010年内	GT赛车5	竞速
2010年11月9日	使命召唤 黑暗行动	主视角射击			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年5月					
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia:The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
20日	少女的恋爱革命 恋爱报告 携带版	乙女的恋革命★ラブレボ！！ Portable	Idea Factory	文字冒险	日版
20日	B's-LOG聚会	B's-LOG パーティー	Alchemist	文字冒险	日版
20日	钢之炼金术师 约定之日	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 约束の日へ	NBGI	角色扮演	日版
20日	NUGA-CEL！强化！	もっと NUGA-CEL！	Idea Factory	策略角色扮演	日版
20日	世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战	ウイニングイレブン2010 苍き侍の挑战	Konami	体育	日版
25日	小小大赛车PSP	ModNation Racers PSP	SCE	竞速	美版
27日	烈焰联盟	ブレイズ・ユニオン	Atlus	策略角色扮演	日版
27日	完美大战略 战场的霸者	大战略パーフェクト～战场の霸者～	System Alpha	策略	日版
27日	秘密游戏 携带版	シークレットゲーム PORTABLE	Yeti	文字冒险	日版
27日	魔力充电娘	ファイト一发！充电ちゃん！！CC	Russel	文字冒险	日版
27日	空之音 少女的五重奏	ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏	Compileheart	文字冒险	日版
2010年6月					
3日	妖精的尾巴 携带工会	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD	Konami	动作	日版
3日	CLANNAD 在光守护的坡道上 上卷	CLANNAD －クラナド－ 光见守る坂道で 上巻	Prototype	文字冒险	日版
8日	潜龙谍影 和平行者	Metal Gear Solid:Peace Walker	Konami	动作	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	格斗之王 携带版 94～98 大蛇之章	ザ・キング・オブ・ファイターズ ポータブル '94～'98 チャプター・オブ・オロチ	SNK Playmore	格斗	日版
24日	初音岛 女生旋律 携带版	D.C. Girl's Symphony Pocket ～ダ・カーポ～ ガールズシンフォニー ポケット	Idea Factory	文字冒险	日版
24日	混沌思绪 NOAH	CHAOS; HEAD NOAH	5pb.	文字冒险	日版
24日	我的暑假 携带版2 谜语姐妹与沉船的秘密	ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密！	SCE	动作冒险	日版
24日	CLANNAD 在光守护的坡道上 下卷	CLANNAD －クラナド－ 光见守る坂道で 下巻	Prototype	文字冒险	日版
25日	乐高哈利波特 1—4年	LEGO Harry Potter:Years 1—4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
2010年7月					
1日	华丽一族	华ヤカ哉、我ガ一族	Idea Factory	文字冒险	日版
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姬 バトルマスターズ	Konami	动作	日版
15日	最后的战士	ラストランカー	Capcom	角色扮演	日版
15日	火影忍者 疾风传 羁绊旋风	NARUTO－ナルト－ 疾风伝 キズナドライブ	NBGI	动作	日版
15日	实况力量职业棒球2010	实况パワフルプロ野球2010	Konami	体育	日版
22日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	角色扮演	日版
22日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	射击	日版
29日	GA艺术科 艺术设计班	GA－艺术科アートデザインクラス－ Slapstick WONDER LAND	Russel	文字冒险	日版
29日	恋爱少女与守护之盾 携带版	恋する乙女と守护の盾 Portable	Alchemist	文字冒险	日版
29日	伊苏vs空之轨迹 抉择传奇	イースvs.空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	动作	日版
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク —Project DIVA— 2nd	SEGA	音乐	日版
2010年8月					
5日	尸骸聚会	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	文字冒险	日版
12日	家族计划	家族计划	Cyber Front	文字冒险	日版
26日	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
2010年9月					
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	日版	动作

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	模拟经营	2010年冬	怪物猎人 携带版 3rd	动作
2010年内	死神在背后	角色扮演	2010年内	纸箱战机	角色扮演

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年5月					
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia:The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision Blizzard	动作	美版
23日	超级马里奥银河2	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	平台动作	美版
27日	赤钢铁2	Red Steel 2	Ubisoft	主视角射击	日版
27日	超级马里奥银河2	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	平台动作	日版
31日	绿日 摇滚乐队	Green Day:Rock Band	MTV Games	音乐	美版
2010年6月					
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
10日	异度之刃	XENOBLADE	Nintendo	角色扮演	日版
10日	卡拉OK 欢乐之声 Wii	カラオケJOYSOUND Wii	Hudson	音乐	日版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	HOSPITAL. 6人的医师	HOSPITAL. 6人の医师	Atlus	益智	日版
22日	变形金刚 塞博坦冒险	Transformers: Cybertron Adventures	Activision Blizzard	动作冒险	美版
24日	SD高达 扭蛋战争	SDガンダム ガシャポンウォーズ	NBGI	动作	日版
25日	乐高哈利波特 1—4年	LEGO Harry Potter:Years 1—4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
2010年7月					
15日	大家一起来加油 舞蹈之魂	ウィーチア ダンシングスピリッツ！	NBGI	动作	日版
15日	勇者斗恶龙 怪物战斗之路 胜利	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	Square Enix	卡片	日版
22日	影之塔	影の塔	Hudson	动作冒险	日版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
2010年8月					
31日	银河战士 另一个M	Metroid:Other M	Nintendo	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	星之卡比	动作			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年5月					
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia:The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision Blizzard	动作	美版
20日	大家来读书DS	みんなで读书DS なるほど!乐しい生活の里ワザ隐ワザ	Dorasu	益智	日版
20日	足球小将 激斗的轨迹	キャプテン翼 激斗の轨迹	KONAMI	体育	日版
27日	梦幻糕点师	梦色パティシエール マイスイーツ☆クッキング	Konami	益智	日版
27日	徽章战士DS	メダロットDS	Rocket Company	角色扮演	日版
27日	G.G系列收藏+	G.Gシリーズコレクション+	Genterprise	益智	日版
27日	创造球会DS 世界挑战2010	サカつくDS ワールドチャレンジ2010	SEGA	模拟经营	日版
27日	超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル	NBGI	策略角色扮演	日版
27日	国夫君的超热血 足球联盟与超级杯	くにおくんの超热血!サッカーリーグぷらすワールド・ハイパー・カップ篇	Arc System Works	动作	日版
28日	凯之传奇	Legend of Kay	Dreamcatcher	动作冒险	美版
2010年6月					
3日	怪谈餐馆 隐藏菜单100选	怪谈レストラン 里メニュー100选	NBGI	文字冒险	日版
10日	洛克人ZERO 合集	ロックマン ゼロ COLLECTION	Capcom	动作	日版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	拓麻歌子 活蹦乱跳的店员	たまごっちのピチピチおみせっち	NBGI	益智	日版
17日	乌龙派出所	こちら葛饰区亀有公园前派出所 胜てば天国!负ければ地狱! 两津流一攫千金大作战	NBGI	益智	日版
22日	益智之谜	Puzzle Quest 2	D3Publisher	益智	美版
22日	变形金刚 塞博坦之战 博派	Transformers: War for Cybertron—Autobots	Activision Blizzard	动作冒险	美版
22日	变形金刚 塞博坦之战 狂派	Transformers: War for Cybertron—Decepticons	Activision Blizzard	动作冒险	美版
24日	幽灵诡计	ゴースト トリック	Capcom	文字冒险	日版
24日	心跳回忆 Girl's Side 3rd Story	ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	Konami	模拟育成	日版
24日	Love Plus+	ラブプラス+	Konami	模拟育成	日版
25日	乐高哈利波特 1—4年	LEGO Harry Potter:Years 1—4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
2010年7月					
1日	太鼓之达人DS 妖怪大决战	太鼓の达人DS ドロロン!ヨーカイ大决战!!	NBGI	音乐	日版
1日	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	角色扮演	日版
1日	闪电十一人3 世界的挑战	イナズマイレブン3 世界への挑战!!	Level-5	角色扮演	日版
8日	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	模拟经营	日版
15日	金属战斗陀螺 爆神须佐之男袭来	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ袭来!	Hudson	动作	日版
15日	跳跃大搜查 THE GAME 潜入潜水艇	踊る大搜查线 THE GAME 潜水舰に潜入せよ!	NBGI	文字冒险	日版
22日	妖精之尾 激斗!魔导士决战	TVアニメ フェアリーテイル 激斗!魔导士决战	Hudson	格斗	日版
22日	电车GO 特别篇 昭和山手线	电车でGO!特别编 ~复活!昭和の山手线~	Square Enix	模拟	日版
29日	巫术 忘却的遗产	ウィザードリィ ~忘却の遗产~	Genterprise	角色扮演	日版
29日	忍者乱太郎 学年谜题对抗战	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル!の段	Russell	益智	日版
2010年8月					
5日	战斗之魂 数码启动器	バトルスピリッツ デジタルスターター	NBGI	角色扮演	日版
19日	变身公主偶像	リルぷりっDS ひめチェン!アップルピンク	SEGA	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	莱顿教授与奇迹的面具	文字冒险	2010年秋	口袋妖怪 黑·白	角色扮演
2010年内	大神传 小小的太阳	动作	2010年内	第二国度	角色扮演
2010年内	黄金的太阳DS	角色扮演			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年5月					
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia:The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
18日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
18日	心灵杀手	Alan Wake	Microsoft	动作冒险	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision Blizzard	动作	美版
20日	海岛大亨3	Tropico 3	Russel	模拟经营	日版
20日	旋光的轮舞 DUO	旋光の轮舞 DUO	Cave	射击	日版
25日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
27日	死亡微笑 II X 魔界的圣诞	デススマイルズ II X 魔界のメリークリスマス	Cave	射击	日版
28日	完美足球	Pure Football	Ubisoft	体育	欧版
31日	绿日 摇滚乐队	Green Day:Rock Band	MTV Games	音乐	美版
2010年6月					
3日	W.L.O.世界恋爱机构	W.L.O.世界恋爱机构	5pb.	文字冒险	日版
4日	顽皮熊	Naughty Bear	505 Games	动作	欧版
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	狙击手 幽灵战士	Sniper: Ghost Warrior	City Interactive	主视角射击	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	泰坦之战	CLASH OF TITANS	NBGI	动作	日版
22日	变形金刚 塞博坦之战	Transformers: War for Cybertron	Activision Blizzard	动作冒险	美版
24日	怪物猎人 边境 Online	モンスターハンター フロンティア オンライン	Capcom	动作	日版
24日	战极姬2叶隐少女乘风而去	战极姬2 ~叶隐の乙女、风云に乘ず~	System Alpha	策略	日版
25日	乐高哈利波特 1—4年	LEGO Harry Potter:Years 1—4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
2010年7月					
1日	苍翼默示录 CS	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
6日	除暴战警2	Crackdown 2	Microsoft	动作射击	美版
20日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
22日	九十九夜 II	NINETY-NINE NIGHTS II	Konami	动作	日版
29日	秋之回忆 勾指的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
29日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチーズ 白银の翼	Cyberfront	射击	日版
29日	阿加雷斯特战记ZERO 拂晓之战	アガレスト战记ZERO Dawn of War	Compile Heart	角色扮演	日版
2010年8月					
24日	夺命双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
2010年9月					
24日	光环 致远星	Halo Reach	Microsoft	主视角射击	美版

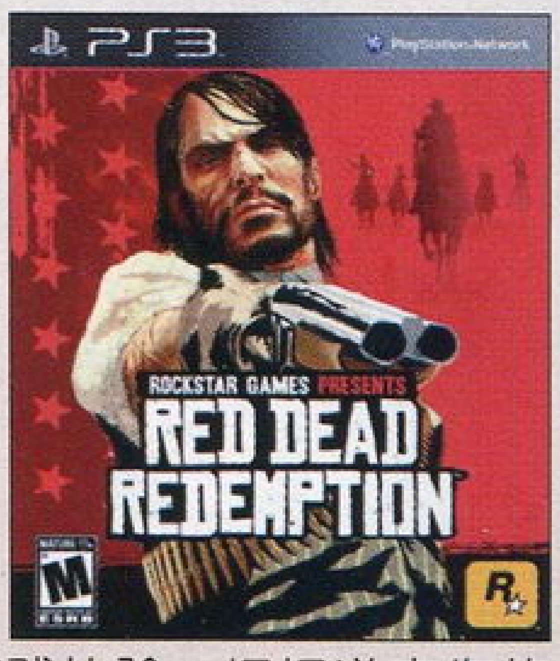
其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	幻灵镇魂曲	文字冒险	2010年8月	我的新娘	模拟育成
2010年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴2	动作	2010年10月12日	荣誉勋章	主视角射击
2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击	2010年11月9日	使命召唤 黑暗行动	主视角射击
2011年4月5日	战争机器3	动作射击			

05.18 荒野大救赎

攻略预定

多机种 动作射击 | Rockstar Games | 对应机种为PS3、X360 | 推荐度 A

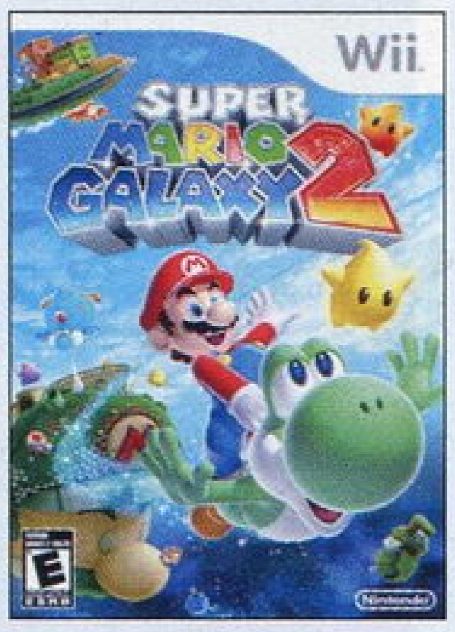


Rockstar 创始人山姆·豪瑟表示：对我们而言，《荒野大救赎》代表着开放式游戏一个新的里程碑。所谓“里程碑”，那肯定就要做到前无古人，所以本作将给我带来太多太多前所未有的游戏体验。据报道本作的地图是《GTA SA》的 2 倍，总面积达到了约 28 平方英里，涵盖了美国西部的各种地貌特征，仅仅是单机模式的内容，就能让每一位玩家流连忘返。更令人兴奋的是，游戏在联机模式上的创举同样比比皆是。8 人合作模式，以及最多 16 人的对战模式不仅花样繁多，而且场面火爆。

05.23 超级马里奥银河2

攻略预定

Wii 平台动作 | Nintendo | 无对应周边 | 推荐度 S



以银河中大大小小的星星作为游戏舞台的《超级马里奥银河》给所有喜欢幻想的人带来了快乐，体积大小不一的各色星球上，重力这一核心元素释放着无限的魔力。新作在原作精彩创意的基础上加入了更多的变身，可以凭空生出云朵当做平台的云朵变身是否能为平台动作游戏带来全新的感受呢？大家喜爱的小恐龙耀西也加入进来，他也有着各种不同变身的能力！玩家可以骑着小恐龙在星球表面高速狂奔，长长的舌头能为游戏带来更多的花样。马里奥的新道具钻头也是一大看点，让我们一同期待新作的到来吧！

05.27 超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王

NDS 策略角色扮演 | NBGI | 无对应周边 | 推荐度 B



相信很多《机战》的老玩家都还记得 1996 年 SFC 上那款《魔装机神》，此次寺田贵信之所以将其重新制作并搬上 NDS 的平台，既是为了补完“《机战 OG》系列”的剧情，同时也是回馈 FANS 对于 NDS 平台《机战》作品的支持。《魔装机神》的系统虽然简要易懂，但游戏的特色在于庞大的分支故事，要想全部达成绝非易事。而从目前的情报来看，游戏中的登场机体以及机师的数量要远超出我们的想象，更华丽夸张的战斗演出、更热血澎湃的经典台词等等，每个机战饭都不能错过本作！

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

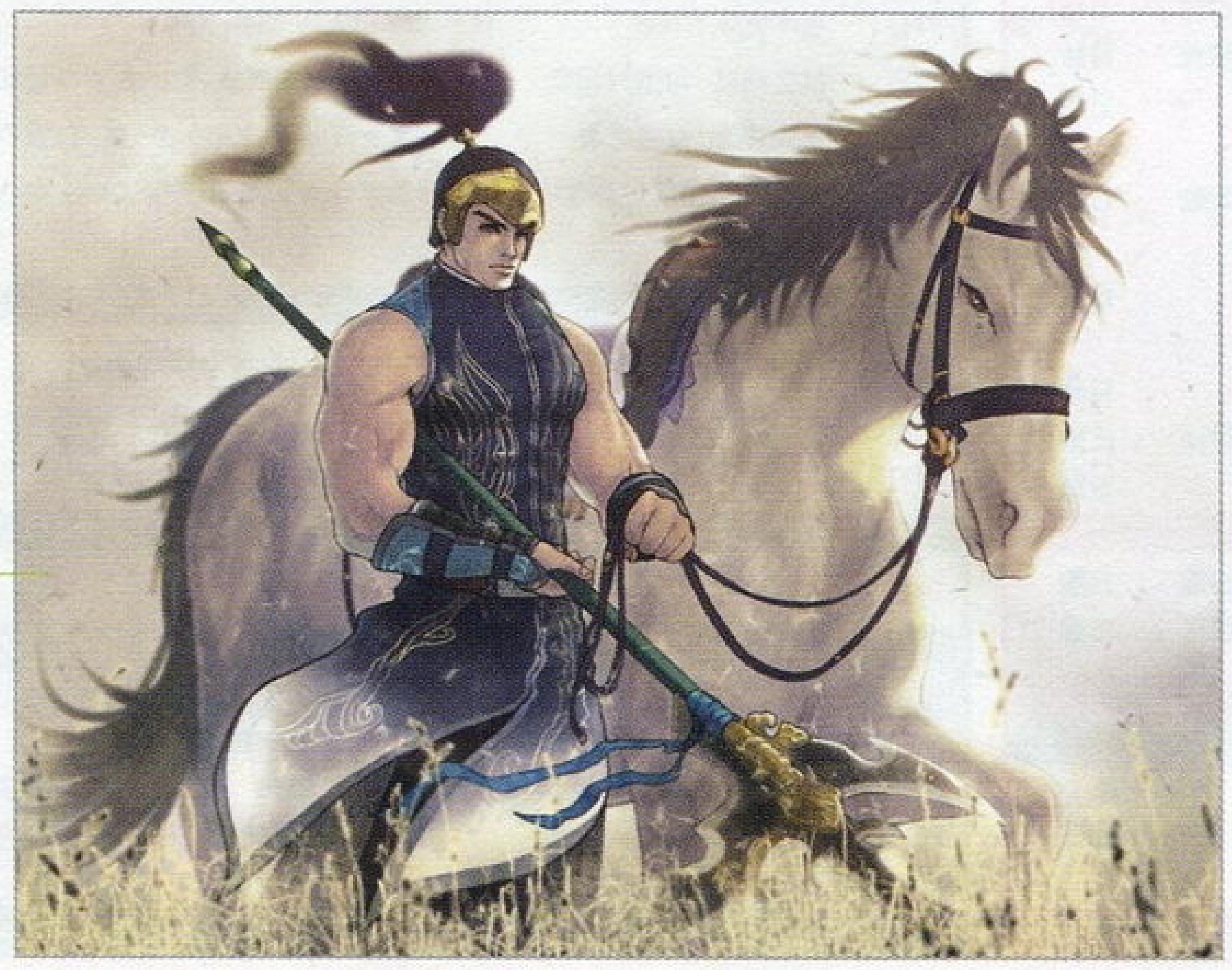
栏目主持 一刀

此前由数位板生产企业“友基科技”与我们游风艺苑栏目共同举办的联合征稿及月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的热情关注。最近，我们和友基方面已经达成新的合作协议，新一轮的联合征稿活动将会在7月份的杂志上正式启动！届时，友基将提供旗下含最新款产品在内的各类数位板作为最佳作品评选的奖品，希望大家踊跃投稿参与哦！此外，上期我们刊登了一幅《魔法工厂3》的同人稿件，作者是来自上海的周一，但由于工作上的疏忽，我们误登为“深圳·韦煜”，在此我们特向两位作者道歉，并希望二位继续投稿支持我们的栏目。



北京·佟圣强

来自《猎天使魔女》的贝优妮塔姐姐原本就是火辣妖艳的时髦女郎，如今她以日式传统服饰造型示人，并摆出如此魅惑的姿势，怎一个风情万种了得？



玉林·李珍珠

久违的李珍珠同学这次带来一张《真·三国无双5》的徐晃与大家分享。5代的推出已经是三年前的事了，作为粉丝的他，希望通过插画的方式，表达对正统续作的期待之情。



上海·sexxxx

由于《FF XIII》将闪电定位为干练果敢的“中性”风格，因此似乎玩家们都忽视了她的女性魅力。上图的同人版，对她的柔美一面进行了强化诠释。仔细看看，眼前的“闪电娘”是否让你感到耳目一新？



上海·jwj

《真·三国无双 联合突袭》的人设颇有争议，不过以此为基础进行Q版化的大乔和小乔姐妹，似乎并未受到负面影响。两个小丫头，萌得一塌糊涂。

承德·livingon

刚看了盛装写实版贝姐，你是否有咽喉发干、血脉贲张的感觉？若有的话，不妨看看右边的二头身Q版降降火。其实，假如以此造型出款掌机版，或许《猎天使魔女》会再掀热潮哦！





上海·REALMBW

洋溢着雍容华贵气息的唐代仕女画，如果用当下的ACG插画风格来展现，会是什么样子？右边这幅原创作品给出了一个挺不错的答案。用动漫技法再现盛唐仕女的神韵，不仅视觉效果出色，而且画面具有很好的装饰性，可谓赏心悦目。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email liuxueao：“游风艺苑”的画廊非常好看，我认为是所有ACG杂志中最出色的。但如此一来也有一个不好的影响，那就是水平一般的人（比如我）不敢投稿了……（一刀回复：“游风艺苑”的精品优先原则，目的是把读者最好同人作品展示给大家。当然，如果认为UCG有必要开设涂鸦栏目，不妨Email我们哦！）

美少女模型年鉴2010

精装大16开192页完全资料档案+新番动画主题曲精选CD



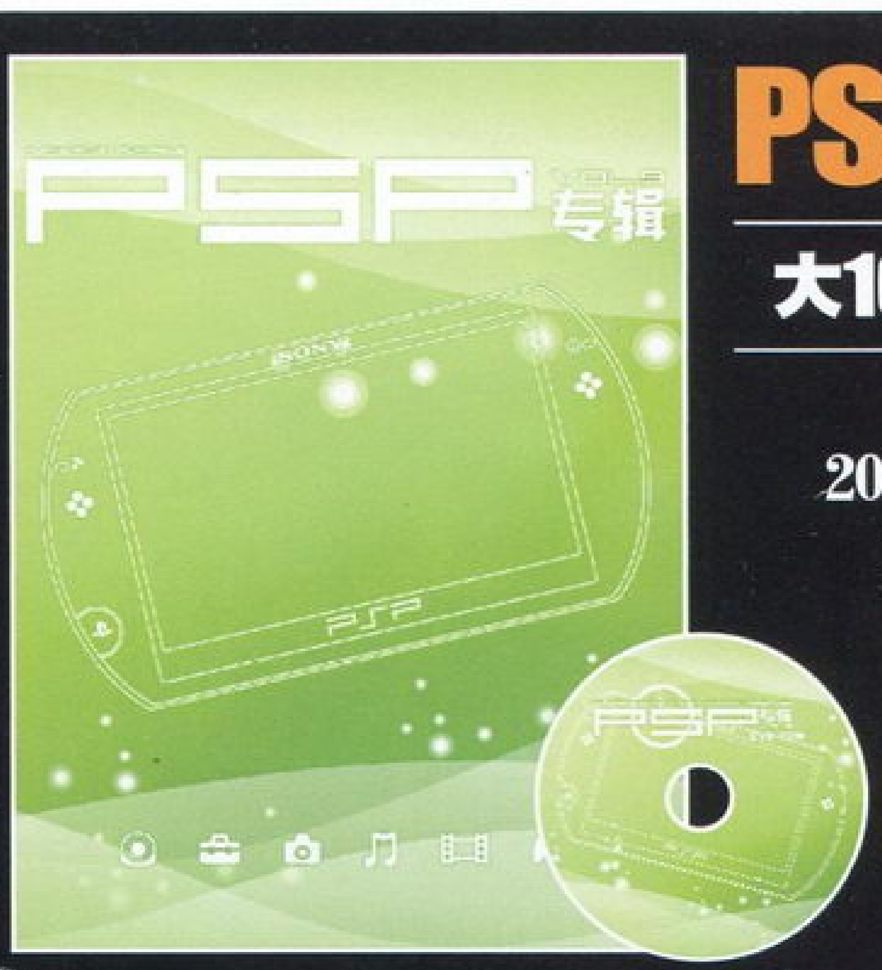
近700款美少女模型的详尽资料

超人气的《美少女模型年鉴》即将推出2010年版本，秉承“年鉴系列”的一贯作风，汇总去年全年所发售的近700款美少女模型，展现PVC和手办领域内的巅峰之作，为模型发烧友们的购买与收藏提供指南，是美少女模型玩家们不可或缺的最强工具宝典！

模型爱好者们的必备工具全书

5月23日 全国上市

PSP专辑 Vol.9



大16开224页内文+DVD-ROM

— PSP游戏最强年鉴 —

2009年11月～2010年4月发售的130余款PSP游戏全面网罗

— 业界声音 —

《王国之心 梦中诞生》制作人野村哲也访谈

— 劲作主打星 —

最后的战士

— 玩转PSP —

Media go详细教程、周边评测
Half Byte Loader教程等精彩内容

— 数据DVD收录 —

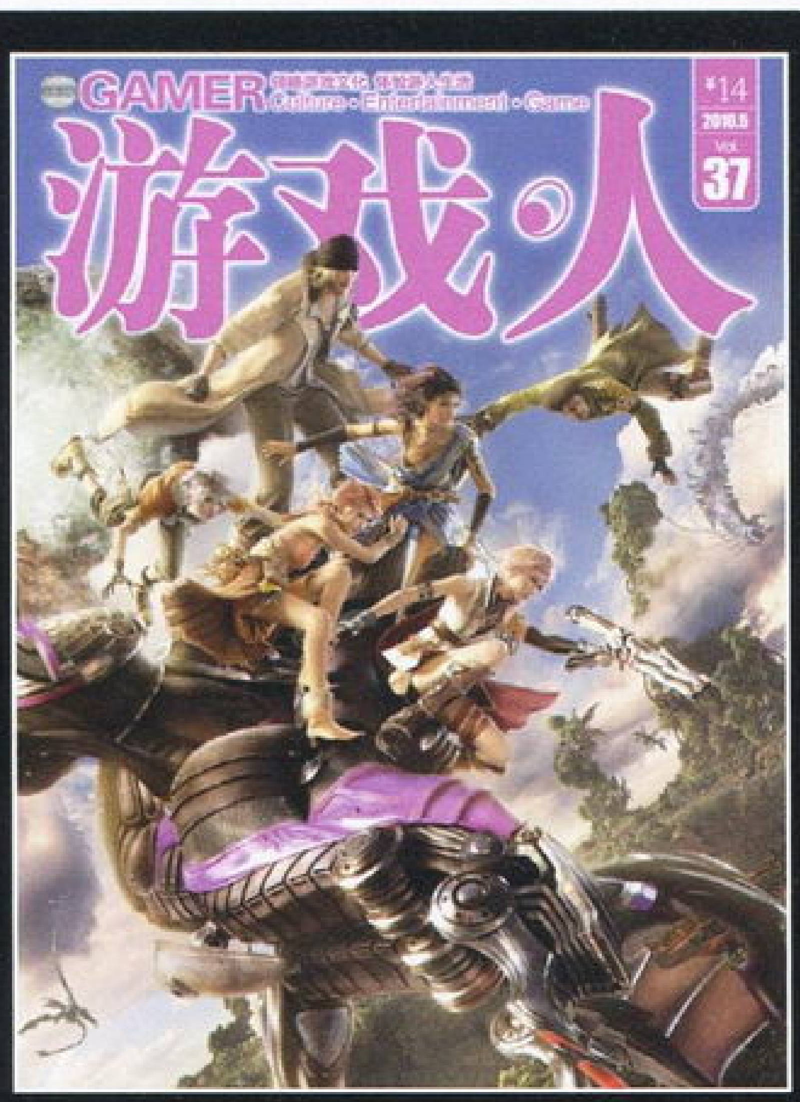
PSP精美主题、游戏OST以及丰富实用软件大派送

PSP近期新作典藏级攻略
潜龙谍影 和平行者
高达 突击幸存者
喧哗番长4 一年战争
.hack//Link
真·三国无双 联合突袭2
东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭
噬神者
绝对英雄改造计划

5月23日 全国上市

游戏·人 Vol.37

大16开128页内文+音乐CD



火热盛夏，《游戏·人》给您崭新阅读快感！文章数量大幅增加，游戏业的金钱游戏、马里奥的真实身分、媒体游戏评分潜规则……精彩业界短文以独特的角度搜罗你不知道的业界内幕。卷首特稿：恶魔天才的游戏——苹果能否成为业界第四大势力？传世之书：名将之殇——纪念巨头之战中逝去的名工作室；第三方的战争，Infinity Ward事件背后的血腥真相；圣莫尼卡传奇，“《战神》系列”的开发历程与内部冲突；动漫秀，集结动漫作品中千奇百怪的武器；暑假即将到来，映画馆向您推荐50部适合玩家观赏的电影。音乐CD收录近期热门游戏的动听旋律。新风味的游戏文化大餐邀您品鉴！

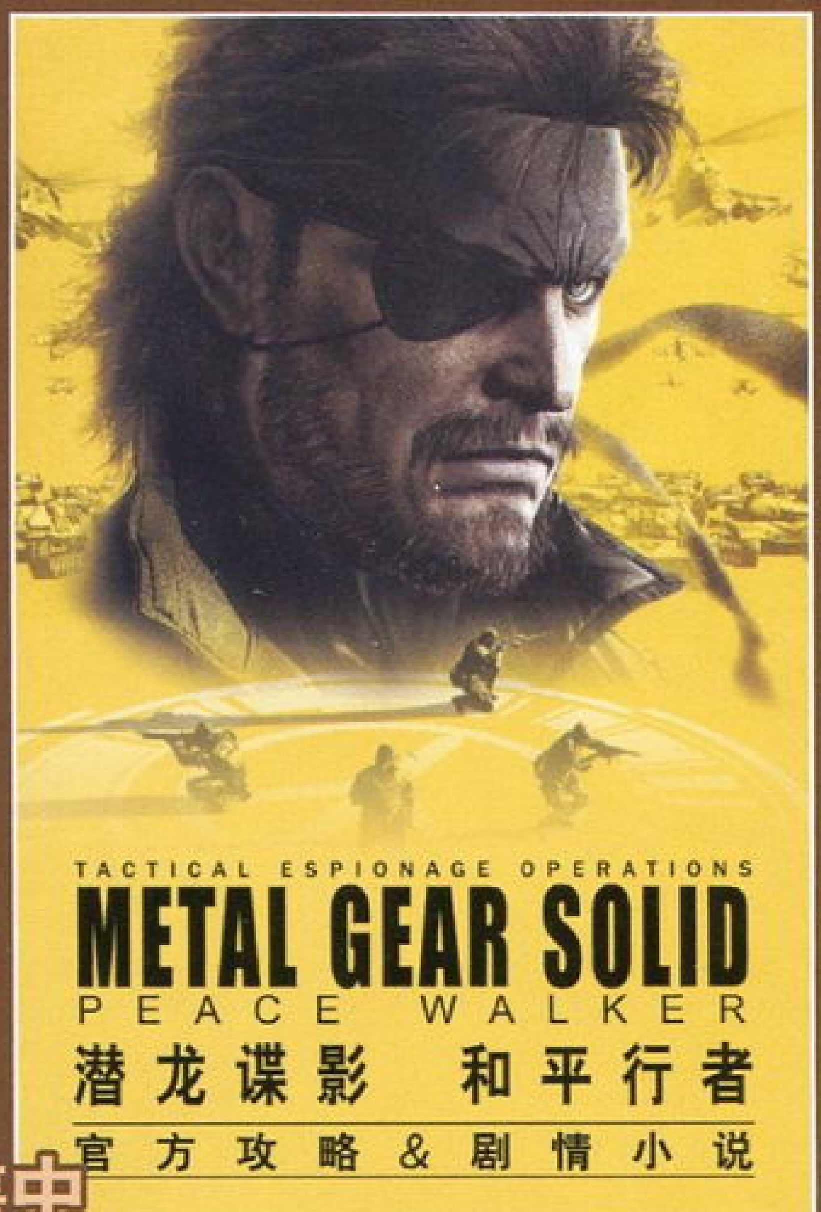


5月27日 全国上市

潜龙谍影 和平行者

官方攻略&剧情小说

超人气游戏“《潜龙谍影》系列”最新作品《潜龙谍影 和平行者》官方攻略本火热出炉！



- 对本作故事的时代背景和世界形势做详细阐述。
- 由浅入深地为您逐步讲解操作技巧。
- 细致入微地为您解析游戏系统。
- 以故事情节为主线对游戏进行彻底剖析。
- 对各任务进行详细解说。

本书还特别收录《潜龙谍影 和平行者》剧情小说，方便您更好地理解本作剧情，从而更深刻地体会“《潜龙谍影》系列”的独特魅力。

已上市 各地报刊亭销售中

东方同人绘



精装大16开116页精美画集+东方同人音乐CD

近400张绚丽同人画作精华全部集聚于此！

东方Project简称东方，是日本同人游戏社团“上海爱莉丝幻乐团”所制作的弹幕射击游戏，在动漫同人领域占有重要地位，因其自成一派的独特世界观和曼妙动听的音乐而深受动漫迷喜爱，国内各大动漫杂志也都曾做过“东方系列”的专题介绍并出版过相关书籍。《东方同人绘》一书精选了海内外众多fans创作的优秀同人画稿作品近400余幅，将该作品丰富多彩的各层面呈现出来，有助于爱好者更深入地了解“东方”这个深邃浪漫的世界。



已上市 各地报刊亭销售中

宫崎骏×久石让 | 吉卜力的音乐殿堂

精装正16开16页资料手册+DVD数据碟+DVD影像碟

— 影像碟收录 —

久石让武道馆音乐会
～与宫崎动画共同走过的25年～

— 数据碟收录 —

29张吉卜力剧场版音乐CD完整高品质版！
呈现动画领域的极致天籁！



久石让是驰名世界的电影配乐大师，他因和日本动画导演宫崎骏合作而被广大中国动漫迷所深爱，是宫崎骏作品中不可欠缺的灵魂人物。《宫崎骏×久石让——吉卜力的音乐殿堂》一书以详实的文字点评久石让与宫崎骏合作的26年间全部音乐作品，光碟中除了会收录二人合作的吉卜力剧场版动画全部音乐外，还将特别附赠长达2小时的《久石让武道馆音乐会～与宫崎动画共同走过的25年～》高清影像。

已上市 各地报刊亭销售中

现在您可以通过超级简短的域名 ucg.cn 访问动漫游书店！

在这里您可以：①查看动漫游戏书刊的上市预告和内容介绍 ②免邮费预订这些书刊 ③在线购买各类动漫游戏书刊

皇冠信誉 100%好评率 平邮免费
支付宝网上付款或邮局汇款


PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS
与同名电影同时期面世，强力回归！
重返PS2《波斯王子》时期的黑暗风格
《刺客信条2》Anvil引擎描绘出绚丽画面
使用时间能力在机关密布的奇幻场景中攀爬跳跃
感受命悬一线的紧张感
波斯王子 遗忘之砂
原名：Prince of Persia：The Forgotten Sands｜机种：PS3/X360/Wii/PSP
类型：动作｜发行：Ubisoft｜发售日：已发售